

Nº 59 • DICIEMBRE 2005 • 6,00 €
PlayStation® 2
cial - España
188 PÁGINAS
LA GUERRA MÁS ESPECTACULAR ESTALLA EN TU CONSOLA
CALL OF DUTY 2
BIG RED ONE
¡¡ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS PARA ESTAS NAVIDADES!!
SOUL CALIBUR 3 // PETER JACKSON'S KING KONG // THE WARRIORS //
NEED FOR SPEED MOST WANTED // GUN // 007 DESDE RUSIA CON AMOR...
Í SERÁN... SHADOW OF THE COLOSSUS, CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS Y ONIMUSHA D.O.D.
A COMPLETA DE RESIDENT EVIL 4 + TODOS LOS SECRETOS DE DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00059
8 420565 092005

DVD-DEMO (59)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



13 DEMOS JUGABLES

01. PETER JACKSON'S KING KONG
02. FIFA 06
03. L.A. RUSH
04. RATCHET GLADIATOR
05. SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES
06. GENJI
07. SPARTAN: TOTAL WARRIOR
08. LOS SIMS 2
09. SPYTOY
10. SHREK SUPERSLAM
11. EVIL DEAD REGENERATION
12. DANCING STAGE MAX
13. ASTERIX & OBELIX XXL2





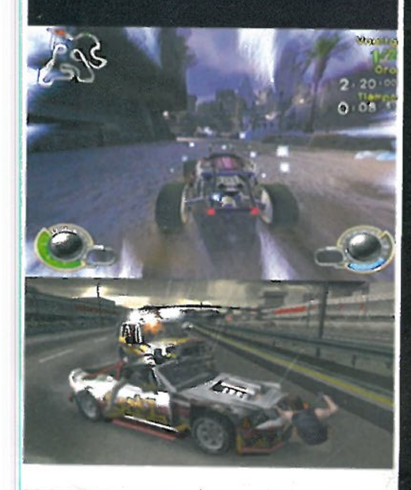
VÍDEO DEMOS

- EYETOY: PLAY 3

Descubre las nuevas pruebas que te esperan en esta tercera entrega de EyeToy



- COLOSSEUM: R.T.F.
- HELLO KITTY ROLLER RESCUE
- JAK X COMBAT RACING
- PURSUIT FORCE



www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **Serafín Roldán** y **Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco**, **Miguel Ángel Liso**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Ana Márquez, Daniel Rodríguez**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Javier Bautista, Isabel Garrido**, **Yolanda González, Manuel Almedina** y **Rafa Notario**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llagüerri**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84. 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París, Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York. Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARi

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:
- UN VIAJE A LONDRES PARA DOS PERSONAS PARA VER EL ESTRENO MUNDIAL DE LAS CRÓNICAS DE NARNIA
- 20 JUEGOS + 20 POSTERS DESDE RUSIA CON AMOR
- 25 JUEGOS MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS
- 20 JUEGOS + 20 CAMISETAS DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI



REPORTAJES





PRETEST

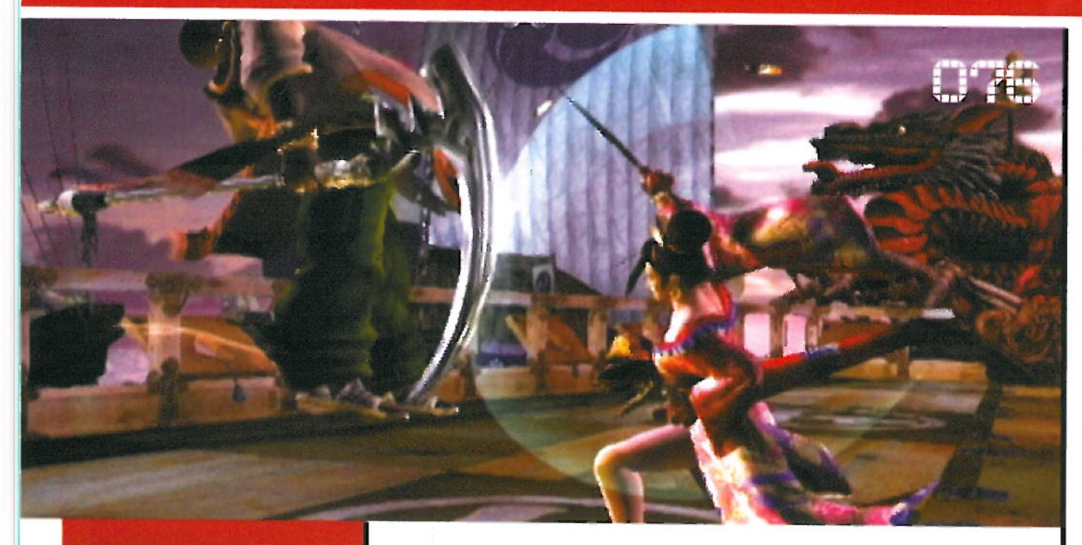


LOS SECRETOS DE DRAGON BALL Z B. TENKAICHI

Descubre cómo conseguir sus más de 50 luchadores

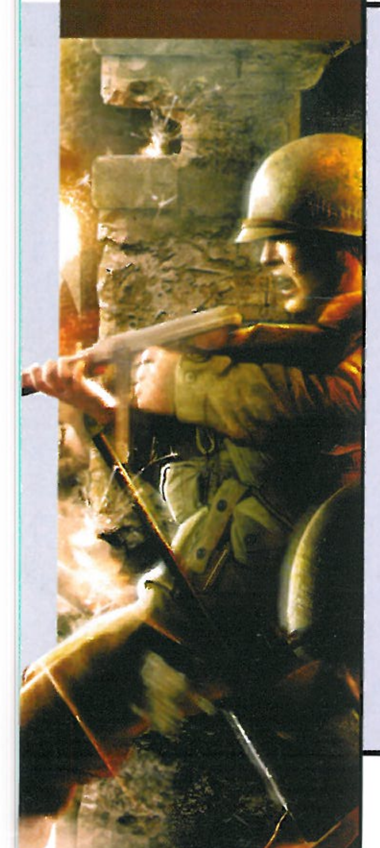
GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL 4

Supera con éxito los nuevos desafíos de la versión PlayStation



CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

Treyarch se hace con las riendas de la franquicia Call Of Duty para firmar el más espectacular shooter bélico jamás producido para PlayStation 2.



TEST

SECCIONES



Viajamos hasta el otro extremo del planeta para conocer las paradisíacas islas del Pacífico.



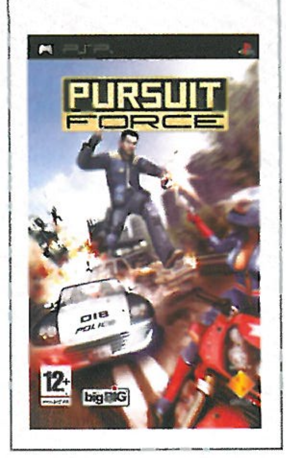
Al actor/cantante nos habla de su nuevo disco en una extensa e interesante entrevista.



EL CIELO ES EL LÍMITE

Es lógico que, tras cinco años de existencia de PlayStation 2 en Europa y casi seis en Japón, los grupos de programación hayan logrado exprimir hasta límites insospechados el hardware de la poderosa creación de Sony C.E. Pero lo que no tiene ningún tipo de explicación es que, año tras año, la calidad tecnológica del software elaborado para esta máquina avance a pasos tan agigantados, invadiendo terrenos inexplorados de esos que jamás soñamos conquistar. Y aunque de vez en cuando aparece alguien y nos «sorprende» con la recurrente cantinela de «PlayStation 2 no da más de sí, los programadores han sacado todo el provecho posible, el futuro está en la nueva generación...», nada más lejos de la realidad. Y qué mejor prueba que el ramillete de títulos que han aparecido y aparecerán en estos últimos suspiros de 2005 para echar por tierra las teorías catastrofistas de algunas mentes inquietas y premonitoras de lo ajeno. Por suerte las pruebas son tan palpables como contundentes, no hay más que echar un vistazo, DualShock en mano, a maravillas como True Crime New York City, Peter Jackson's King Kong, Call Of Duty 2 Big Red One, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur 3, Gun o Resident Evil 4 para darnos cuenta de que el catálogo de lanzamientos de PS2 está mucho más cerca de una nueva generación que de los verdaderos orígenes de la máquina.
PlayStation 2 ha demostrado una vez más que no tiene límite, bueno sí, el que marcan el cielo y el espacio, y que dicen los astrónomos que es infinito.

MARCOS GARCÍA
Director



AQUÍ LO DEL POLI BUENO NO FUNCIONA.

¿Te atreves a entrar en la élite? En Pursuit Force tendrás que acabar con la delincuencia, recurriendo a métodos que se saltan todos los manuales. ¿Te imaginas enfrentado a lo peor de lo peor, subido en vehículos que corren a toda velocidad, esquivando balas o desafiando a la gravedad saltando de un coche a otro en medio de una persecución desenfrenada? Tienes que hacerlo. Es tu misión: meter entre rejas a cinco de las más peligrosas bandas de Capital City.

BUZÓN PlayStation®2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota jugando con PS2, de tu viaje a Japón junto a tu flamante PSP, de tu PS2 «tuneada» •

Torneo «casero» de Tekken 5

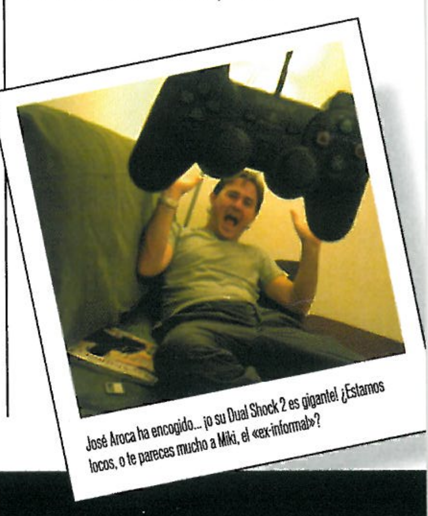
Joan Marc Ronda Florit.
Palma de Mallorca (Baleares).

Hace dos semanas me compré *Tekken 5* para **PS2**; un día estaba jugando, de repente apareció mi madre y le enseñé mi juego nuevo. Jugamos un poco y a ella le gustó mucho. Después, me fui a dormir y mi madre también. Al cabo de tres días quedé con mis amigos para hacer un torneo de *Tekken*; jugamos una media hora y luego llegó mi madre. Nos dijo a mis amigos y a mí que si podía entrar en el torneo y nos ganó a todos sorprendentemente. Cuando se fueron mis amigos hablé con ella, de como nos había ganado a todos y me dijo que entrenaba por las noches, mientras yo dormía... Me quedé alucinado cuando me enteré. Desde entonces mi madre y yo jugamos con *Tekken 5* siempre que podemos.

Thierry Henry, ¡mataste a mi perra!

Daniel Osuna Serrano
Rubí, Barcelona.

Siempre me acordaré de aquel 23 de agosto de 2005. Podríamos pensar que fue un día cualquiera, pero no lo fue...
15:30 de la tarde. Rubí, Barcelona: Estaba yo en mi sofá echando unas «viciadillas» al *Pro Evolution Soccer* cuando se aproxima mi perra Linda y se tumba en el sofá conmigo. Se acurruca en un cojín y me deja jugar. Pasan horas y horas de enganche «futPROlístico» cuando me doy cuenta de que mi perra aún yace en la misma posición que hace tres horas, es entonces cuando la llamo, la miro y no da señales... (sospechoso)... había fallecido. ¡Locura! ¿Así? ¿De repente? El forense canino (el veterinario, vamos) nos dijo que ya era muy mayor para seguir viviendo, pero yo tengo mis propias teorías. Durante la partida logré fichar a Henry después de dos temporadas en mi Liga *Master*. Fue tanta la alegría que casi me da un ataque. ¿Podría ser que Linda y yo estuviéramos tan conectados que se alegrara por mi fichaje? Henry, en cierto modo, tú mataste a mi perra. Te echaré de menos, Linda.



José Aroca ha encogido... ¡o su Dual Shock 2 es gigante! ¿Estamos locos, o te pareces mucho a Miki, el «ex-informal»?

EL TEMA DEL MES

¿Juegas con PlayStation 2 a través de Internet?

PlayStation 3 On-line

Paquito
Vía e-mail.

Acabo de leer en Internet que Ken Kutaragi ha confirmado que, al igual que en **PlayStation 2**, la calidad del juego On-line de **PS3** dependerá de los servidores de juego y el sistema de intercambio de datos creados por los programadores del juego en cuestión. Pasará como con **PS2**, habrá juegos buenísimos que será imposible disfrutar On-line porque hay mucho retardo, porque los servidores están lejos o no tienen mucha capacidad, o porque los programadores son tan torpes que no han conseguido hacer un sistema de juego On-line en condiciones.

Pro Evolution Soccer 5

«Becks»
Vía e-mail.

Desde que tuve oportunidad de apuntarme a la fase *beta* de pruebas On-line con **PS2**, he jugado a casi todos los juegos que hay en el mercado con posibilidades de juego a través de Internet. Después de disfrutar como nunca con *Burnout 3: Takedown* y *Formula 1 05*, he descubierto el que para mí es el mejor título On-line de **PlayStation 2**: *Pro Evolution Soccer 5*. Si el juego de **Konami** es un auténtico vicio jugando con amigos, en la misma tele, el modo de juego a través de Internet le da mil vueltas. En un juego de sus características, eso de no saber a quién te enfrentas, qué nivel tiene, pero sabes perfectamente que es una persona, es un aliciente que no he llegado a experimentar con ningún otro juego On-line para **PlayStation 2**.

Me ha decepcionado el modo On-line de PS2

X-Men
Vía e-mail.

Soy usuario de varias consolas y juego en On-line con todas las que puedo. Después de varios meses comparando el sistema de juego On-line de **PS2** con el de otras consolas, he de decir que he quedado algo decepcionado. Mientras que otras consolas mantienen unos servidores de gran capacidad dedicados en exclusiva a su sistema On-line, sea del juego que sea, **Sony** se lava las manos y da libertad a los programadores para que creen su propio sistema de juego a través de Internet. Eso es algo bueno para compañías grandes, con buenas infraestructuras y potentes servidores, para programadores capaces de aprovechar el más pequeño ancho de banda para enviar la mayor cantidad de información. Pero las compañías pequeñas e inexpertas siempre acaban haciendo dos cosas, una mala y otra buena: la mala es que intentan programar sus propios protocolos de red y montar sus servidores, lo que se traduce en un juego On-line con fallos y retardos; la buena es que le dejan el trabajo sucio a compañías con experiencia en el juego On-line como **GameSpy**. En resumidas cuentas, no me gusta que los juegos On-line de **PS2** se diferencien tanto entre sí debido a diferentes retardos y sistemas de comunicación entre servidor y usuarios.

Los shoot'em-up On-line son lo mejor

Caín.
Vía e-mail.

Después de probar con varios géneros On-line en mi **PS2**, he descubierto que, al igual que en PC, lo más divertido para jugar On-line son los *shooters* en primera persona. Empecé con *KillZone*, al que estuve enganchado varios meses, y después he ido pasando por juegos como *SOCOM 2*, *TimeSplitters: FP*, *Star Wars Battlefront*... Ya estoy como loco por disfrutar de títulos como *SOCOM 3* y *Battlefield 2: Modern Combat*.

En el próximo número, el tema será:

¿Qué juego o juegos de PlayStation 2 y/o PSP te vas a comprar estas navidades? ¿Qué razones te han motivado para comprar dichos juegos?

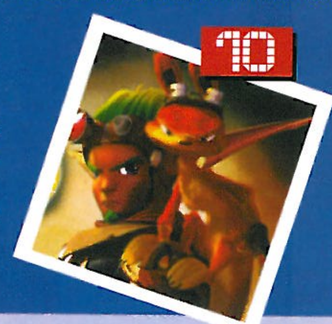
punTÚa

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



MOTO GP 4 — 10

Adrián Payol Montero, Arroyomolinos (Madrid).
Quería hablaros del mejor juego de motos del año, *MotoGP 4*. Desde que lo compré no he podido dejar de jugar, esto se debe a que tiene una calidad gráfica impresionante, además de poseer una gran variedad de modos de juego: Contrarreloj, Temporada, *Arcade*. Lo que más me gusta es el multijugador. He encontrado mucha mejoría con respecto a *MotoGP 3*, que también me impresionó mucho.



JAK 3 — 10

Eladio Galindo Fernández, vía e-mail.
Sin duda es la mejor combinación de plataformas, aventura y acción en tercera persona que se ha inventado. Los personajes, la misiones y los escenarios tienen una calidad gráfica inmejorable, aunque me hubiese gustado que la ciudad estuviese un poco mas «currada». Lo mejor es que tiene muchas posibilidades de juego: cuatro armas con mejoras, turbotabla, los poderes de Luz y Oscuridad, los ataques básicos de Jak, poder controlar a Daxter...

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

PlayStation 2, ¡qué grande!

José Aroca Martínez
Vía e-mail.

Esto sí que es GRANDE, no me canso de mi **PS2**. Cuando pensaba que lo había visto todo, voy y me sorprendo más. Un nuevo juego, un periférico... esto sí que es un mundo. Sólo quería comentar algo sobre la revista: os pongo como puntuación un 8, el único fallo que os veo es que en las *demos* hay muchas que están en ingles, sobre todo vídeos y también algún juego repetido... A ver si mejoráis.



¡¡¡REGALAMOS 5 JUEGOS SOUL CALIBUR 3!!!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PlayStation**.... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un fantástico juego **Soul Calibur III**. ¡No olvidéis incluir vuestra dirección postal en el e-mail o la carta que enviéis!

Recordando Sensible Soccer

Juan Taboas
Vía e-mail.

Quizá uno de los simuladores de fútbol que más recuerde, pues jugué infinidad de horas y es uno de los más antiguos en mi Commodore Amiga, es *Sensible Soccer*, así como *Konami Football* de cartucho para MSX; pero vamos, sin ponernos sensibleros respecto a MSX, aquel *Sensible Soccer* era un pedazo de simulador, con una vista panorámica desde la espalda del jugador. Fue el primer juego de fútbol en el que podías dar efecto al balón y establecer controles imposibles orientados con el jugador. No como ahora que va pegadito al pie, a excepción de *ISS Pro*. ¡Muchos *joysticks* rompí por aquel juego! Ése fue el que en mi opinión, y la de muchos, inspiró a los creadores de *Iss Pro*.

Nota de la redacción: Te confirmamos en primicia (para esta sección, claro), que en el segundo trimestre de 2006 podrás volver a disfrutar de *Sensible Soccer*, ya que Kuju lanzará una nueva versión del simulador para PlayStation 2.



Joaquín García Rodríguez nos muestra una instantánea de la batalla que se forma en su habitación cada vez que enciende su PS2.

Feliz Cumpleaños, PlayStation

Modesto González
Vía e-mail.

Increíble que ya hayan pasado diez años desde la primera **PlayStation**. Aquella «máquina gris» revolucionó el mundo de los videojuegos y lo sigue haciendo con sus hermanas mayores. Una década demostrando quién es la mejor. Las cifras no mienten, más de 90.000.000 de consolas vendidas, líder indiscutible que con sus dos nuevas incorporaciones (**PSP**) y la futura (**PS3**) no va a hacer otra cosa que aumentar su liderazgo. Desde aquí quiero dar las gracias a **Sony** y a los padres del fenómeno **PlayStation** por los grandes momentos que he pasado, paso y pasaré divirtiéndome con sus consolas. Gracias y un saludo a todos los lectores de **PlayStation 2 Revista Oficial**.

Inteligente Broma Marciana

Pedro Grimalt Roselló
Vía e-mail.

Si algo es de agradecer en el actual panorama de los videojuegos es la llegada de un juego tan original como *Destroy All Humans*. Se trata de un sincero y delirante homenaje al cine de ciencia-ficción de los 50 a través de un irreverente sentido del humor que revisa toda la iconografía del género: marcianos, platillos volantes, abducciones, hombres de negro... Pero lo mejor de todo es que los responsables de *Destroy All Humans* van más allá, planteando una interesante y jocosa reflexión sobre el poder de la imaginación como evasión de la realidad. Si, como siempre se ha dicho, el *boom* de la ciencia ficción de los 50 se debió inconscientemente al pánico de la población ante la Guerra Fría. Pues bien, aquí se da la vuelta a esa idea mostrando al gobierno americano que infundió falsas noticias sobre la amenaza rusa... para ocultar el auténtico peligro: ¡una invasión alienígena! Me pareció una brillante parodia que demuestra, una vez más, que la inteligencia no está reñida con el mundo de los videojuegos.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco **Torrente 3: El Protector** que regalamos.



NOTICIAS
Toda la actualidad de PlayStation 2

TOURIST TROPHY
Las motos toman el protagonismo

Los creadores de la saga *Gran Turismo*, **Polyphony Digital**, se encuentran en pleno desarrollo de *Tourist Trophy*. Bajo este peculiar título se esconde lo que seguramente será el simulador de motos definitivo, aunque tendremos que esperar hasta la próxima primavera. El juego contará nada menos que con ochenta de estas máquinas de dos ruedas de los fabricantes más conocidos del mundo, como *BMW Motorrad, Ducati, Honda, Kawasaki* o *Triumph*. Podremos disputar las carreras a lo largo de 35 circuitos internacionales, y los modos de juego abarcarán una gran variedad. Vista la calidad de las anteriores producciones del equipo liderado por Kazunori Yamauchi, los aficionados a estos vehículos no pueden sino esperar lo mejor de este programa.





DEVIL KINGS

Capcom ha anunciado el próximo lanzamiento en febrero de 2006 de *Devil Kings*, un juego de acción en tercera persona ambientado en la época medieval. Podremos elegir entre una amplia gama de generales y combatir al lado de nuestras tropas en gigantescos entornos. Algo muy similar a lo visto en *Dynasty Warriors*, aunque por lo que hemos podido ver superará en todos los aspectos a la saga de **Koei**.

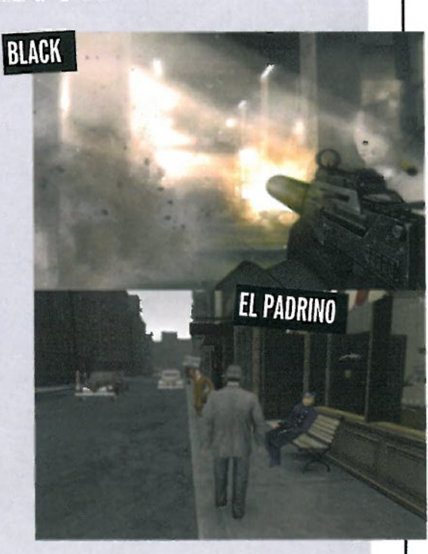
TORNEO TEKKEN

Recordad que el 26 de noviembre tendrá lugar la esperada final del *Torneo Puño De Hierro Tekken 5* en el Palacio de Congresos de Madrid. Allí acudirán los ganadores de los torneos previos y los embajadores de los mismos. El resto del público deberá ir disfrazado de algún personaje de la saga y podrá participar en un concurso cuyo premio será una **PSP**.

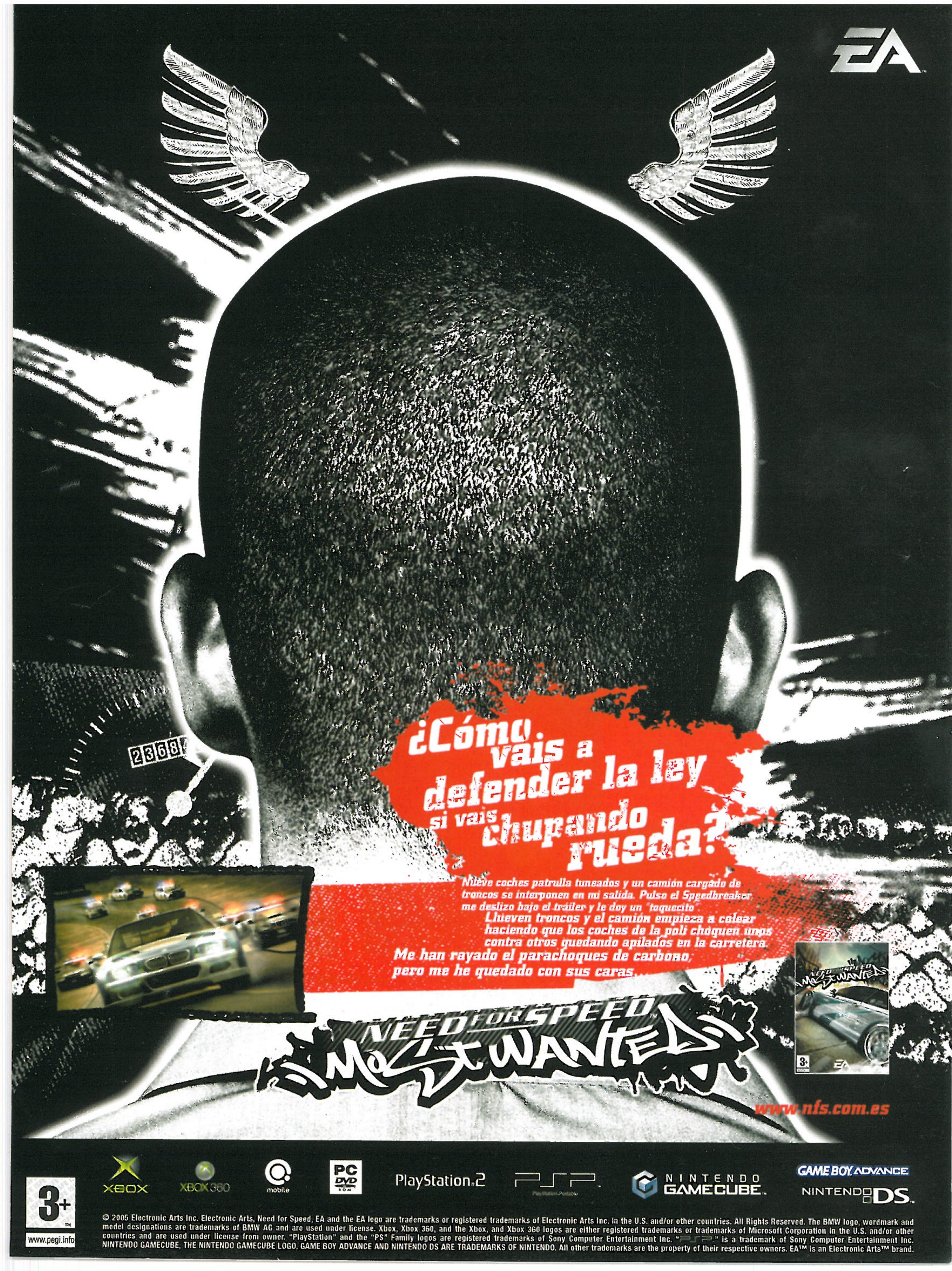
ELECTRONIC ARTS CALIENTA MOTORES PARA 2006

La compañía californiana, aparte de la gran cantidad de títulos que pone a la venta antes de navidades, está preparando dos importantes lanzamientos para el año próximo. El primero de ellos, la adaptación a videojuego de *El Padrino*, se presentó recientemente en las oficinas de **EA** en Madrid, de la mano de Phil Campbell, el Director Creativo del juego. Tuvimos ocasión de jugar y convertirnos por unos minutos en el perfecto gángster, extorsionando a los comerciantes, sobornando a la policía y escalando posiciones en la familia Corleone. El otro juego es *Black*, un proyecto que **Criterion** lleva casi en secreto. Se tratará de un *shooter* en primera persona de lo más espectacular a nivel gráfico.

BLACK



EL PADRINO

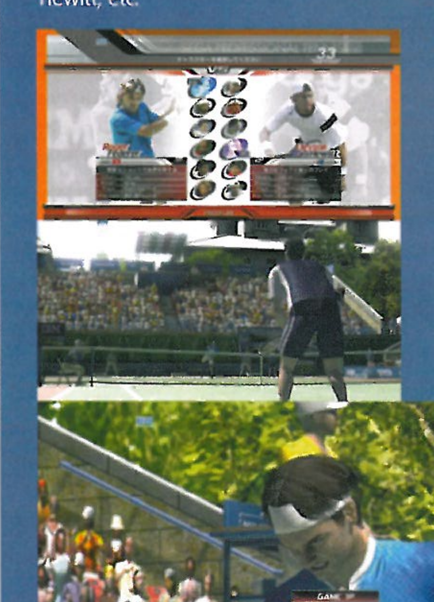

EA
¿Cómo vais a defender la ley si vais chupando rueda?
Nueve coches patrulla tuneados y un camión cargado de troncos se interponen en mi salida. Pulso el Speedbreaker, me deslizo bajo el tráiler y le doy un "toquecito".
Llueven troncos y el camión empieza a colear haciendo que los coches de la poli choquen unos contra otros quedando apilados en la carretera.
Me han rayado el parachoques de carbono, pero me he quedado con sus caras...
NEED FOR SPEED
MOST WANTED
www.nfs.com.es
3+
www.pegi.info
XBOX
XBOX 360
mobile
PC DVD ROM
PlayStation 2
PSP
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

NOVEDADES PLAYSTATION 3

Las compañías desarrolladoras más importantes del globo comienzan a apostar fuerte por la próxima consola de Sony. Ahora le toca el turno a Sega

VIRTUA TENNIS 3

El *arcade* de tenis de **Sega** también se encuentra entre las preferencias de los aficionados por su gran jugabilidad. En esta tercera edición el aspecto de los jugadores será aún más cercano a la realidad, y se incluirá a Federer, Hewitt, etc.



VIRTUA FIGHTER 5

Hemos pasado mucho tiempo sin una nueva entrega del que es, para muchos, el mejor simulador de lucha de la historia. Y aún tendremos que esperar hasta la próxima generación para disfrutar de esta quinta edición, que a buen seguro hará acto de presencia primero en los salones recreativos. Los pocos detalles que han trascendido nos han permitido confirmar la inclusión de un nuevo luchador enmascarado de lucha libre.

AFTER BURNER CLIMAX

Veinte años después de su aparición en los recreativos de todo el mundo el mítico *arcade* de aviación dará el salto a la nueva generación. Aún no se conocen los detalles, pero todo apunta a que la frenética mecánica permanecerá intacta arropada por unos gráficos de impresión.



DRIVER: PARALLEL LINES

Reflections eleva a la categoría de arte las persecuciones y choques de vehículos

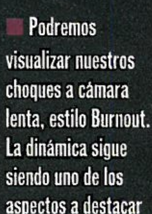




ATARI GO PLAY 2

El pasado 26 de octubre asistimos en Lyon a una completa presentación del juego. La compañía francesa aprovechó la visita a sus oficinas centrales para mostrar todo su catálogo.





Podremos visualizar nuestros choques a cámara lenta, estilo Burnout. La dinámica sigue siendo uno de los aspectos a destacar

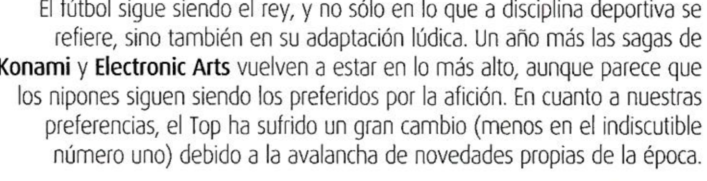
Tras la presentación llevada a cabo el pasado mes de agosto en Newcastle, hemos tenido que esperar a la segunda edición del evento **GoPlay** de **Atari** para reencontrarnos con una de las grandes propuestas de la compañía francesa para el inminente 2006. Una vez más, los estudios británicos **Reflections Int.** se han propuesto alcanzar nuevas cotas de realismo y jugabilidad con esta nueva entrega de su franquicia estrella, brindándonos una nueva oportunidad de disfrutar de la conducción más desenfrenada pero, a la vez, realista. Todos conocemos el afán de perfeccionismo de la compañía británica y podemos aseguraros que, tras ver el juego en movimiento y en un avanzado estado de desarrollo (su comercialización se espera para primavera), ningún seguidor de la saga quedará decepcionado. El apartado gráfico es excelente, gran suavidad en el *engine* 3D, comportamiento de los vehículos y dinámica de choques como sólo **Reflections** puede lograr. Añade la opción *Progressive Scan*/16:9 y elevaremos esta categoría a un nuevo nivel donde sólo los grandes programadores pueden llegar ya con el exhausto *Emotion Engine* de nuestra **PlayStation 2**. El argumento transcurre de forma paralela entre el Nueva York de los años 70 y la actualidad, con un protagonista especializado en salir airoso de peligrosas persecuciones urbanas. Las misiones a pie han sido reducidas para recuperar el espíritu de los primeros *Driver*, aunque el uso de las armas permanece con o sin vehículo. El mes que viene encontraréis un amplio avance del que, si sigue por el camino iniciado, puede convertirse en un nuevo clásico para **PlayStation 2**.

«EL EMOTION ENGINE DE PS2 DA UN NUEVO EJEMPLO DE PERFECCIÓN TÉCNICA ABSOLUTA. EL MOTOR GRÁFICO ROZA LA PERFECCIÓN»



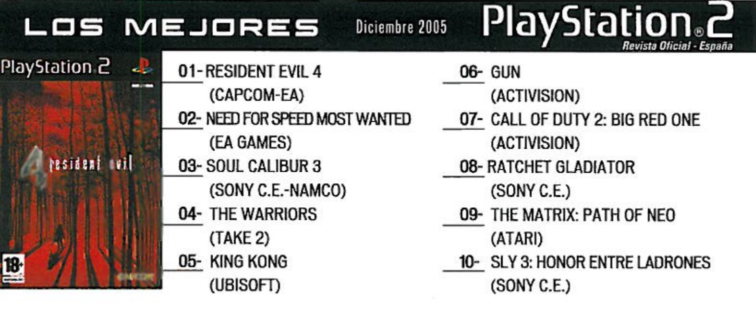
IKE-R
REGON
START/+ STOP/-
0:08'35
AM
T1
UE 21
NERVIOS DE ACERO.
LO MISMO QUE
EL RELOJ.
LLEVA HAMMER.
BEN DOLENC_ ESQUIADOR DE TELEMARK
www.niketiming.com

TOP 10



El fútbol sigue siendo el rey, y no sólo en lo que a disciplina deportiva se refiere, sino también en su adaptación lúdica. Un año más las sagas de **Konami** y **Electronic Arts** vuelven a estar en lo más alto, aunque parece que los nipones siguen siendo los preferidos por la afición. En cuanto a nuestras preferencias, el Top ha sufrido un gran cambio (menos en el indiscutible número uno) debido a la avalancha de novedades propias de la época.

LOS MEJORES — Diciembre 2005 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



- 01- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
- 02- NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
- 03- SOUL CALIBUR 3 (SONY C.E.-NAMCO)
- 04- THE WARRIORS (TAKE 2)
- 05- KING KONG (UBISOFT)
- 06- GUN (ACTIVISION)
- 07- CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
- 08- RATCHET GLADIATOR (SONY C.E.)
- 09- THE MATRIX: PATH OF NEO (ATARI)
- 10- SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES (SONY C.E.)

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER — OCTUBRE 2005

- 01- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
- 02- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
- 03 FIFA 06 (EA SPORTS)
- 04- DRAGON BALL Z BUDOKAI T. (BANDAI-ATARI)
- 05 BURNOUT REVENGE (EA GAMES)
- 06- NBA LIVE 06 (EA SPORTS)
- 07- SSX ON TOUR (EA SPORTS BIG)
- 08- THE WARRIORS (TAKE 2)
- 09- FAHRENHEIT (ATARI)
- 10- LOS SIMS 2 (EA GAMES)

LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL — del 1 al 31 de OCTUBRE

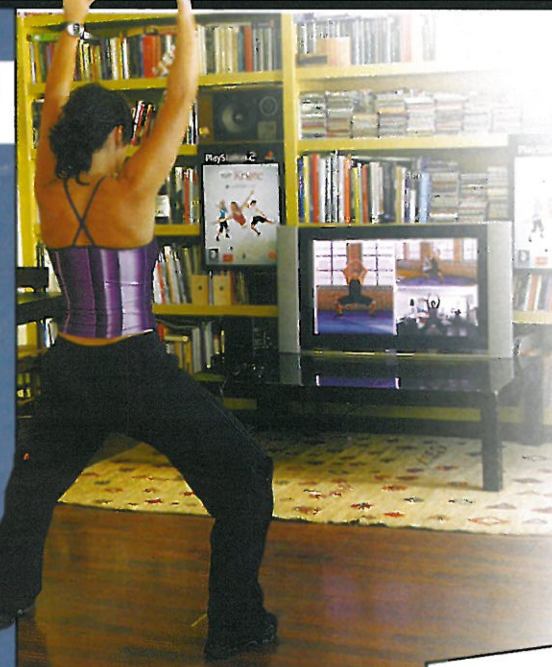


- 01- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
- 02- FIFA 06 (EA SPORTS)
- 03- DRAGON BALL Z BUDOKAI T. (ATARI)
- 04- POP: EL ALMA DEL. (PLATINUM) (UBISOFT)
- 05- SINGSTAR POP (SONY C.E.)
- 06- NBA LIVE 06 (EA SPORTS)
- 07- NFSU 2 (PLATINUM) (ELECTRONIC ARTS)
- 08- DBZ BUDOKAI 3 (PLATINUM) (BANDAI-ATARI)
- 09- SINGSTAR POP + MICRÓFONOS (SONY C.E.)
- 10- BURNOUT REVENGE (EA GAMES)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO VIRTUA TENNIS PSP
- Juan Antonio Masa Barroso (MADRID)
- Luis Miguel Díaz Blanco (MADRID)
- Asunción Giner España (BARCELONA)
- Benigio Gómez Chust (VALENCIA)
- Llorenç Maza Navarro (BARCELONA)
- Gema López Álvarez (OVIEDO)
- Sergio Olivares Pérez (MÁLAGA)
- Fernando Bonilla Blanco (BARCELONA)
- Marta Muñoz Blázquez (ÁVILA)
- Marchelo Montivero (LÉRIDA)
- María Álvarez Ruiz (SEVILLA)
- Isaac del Moral Castro (MADRID)
- Joan Ribas Ribert (TARRAGONA)
- Llorenç Maza Navarro (BARCELONA)
- Iván Izquierdo Noriega (VALLADOLID)
- Oscar Sánchez López (VALENCIA)
- Lorenzo Adame Borrachero (BARCELONA)
- Domingo Jesús Navarro Gómez (SEVILLA)
- Víctor Manuel Román Greño (VIZCAYA)
- Guillermo Portillo Guzmán (CÁDIZ)

CONCURSO RELOJES BIG TIC
- José Mª Amoscótegui López (BARCELONA)
- Aleix Solé Pellicer (TARRAGONA)
- Enrique de Miguel Bajo (BURGOS)
- Julián Montejano Pareja (VALENCIA)
- Esther Ruiz González (CANTABRIA)
- Antonio Miñano Fernández (MURCIA)
- Antolín Perigali Vega (LEÓN)
- Jaime González Bartrolí (CASTELLÓN)
- Antonio Haro (MADRID)
- Jorge Alcázar Narváez (MÁLAGA)
- Jordi Durán (BARCELONA)
- A. Roberto Guisado Reyes (CIUDAD REAL)
- Rafael Reina Benítez (CÁDIZ)
- J. Carlos Castillo Márquez (MÁLAGA)
- Tere Pauli Romigosa (BARCELONA)
- Luis Miguel Díaz Blanco (MADRID)
- Marc Fernández Sánchez (BARCELONA)
- M. Antonio Pablos de la Marta (CÁDIZ)
- Isabel García Ripoll (BARCELONA)
- Jorge Tejeda Vila (BARCELONA)
- Mario Faiella (BALEARES)
- Andrés Acosta Rodríguez (VALLADOLID)
- Jordi Capital López (BARCELONA)
- J. Antonio Pedroso Borrego (LUGO)
- Mª Luz Martín Otero (MADRID)
- Fernando Miján Nieto (TOLEDO)
- Juan Manuel Gabarre Pedalta (MADRID)
- Rubén Colino García (VALLADOLID)
- Roberto Cervantes Urbano (TARRAGONA)
- Merche Cruz (VIZCAYA)



EYETOY KINETIC TE PONE EN FORMA

La Universidad de Granada da a conocer en una rueda de prensa los resultados del estudio realizado sobre el uso de *EyeToy Kinetic* y afirma que el juego funciona como un entrenador personal que ayuda a ponerte en forma.
Mediante una demostración, se pudo comprobar que el título de **Sony C.E.** te invita a realizar ejercicios de yoga, *kick boxing* y aeróbic, entre otros, de manera sencilla y divertida con el uso de la cámara *EyeToy* (la mecánica es similar a la de otros juegos de *EyeToy*). Así, en la investigación, que tuvo una duración de ocho semanas, participaron un total de 30 mujeres de entre 10 y 40 años demostrando al finalizar que el juego mejora la coordinación, la capacidad aeróbica y potencia la motivación.

PRESENTACIÓN WRC RALLY E.

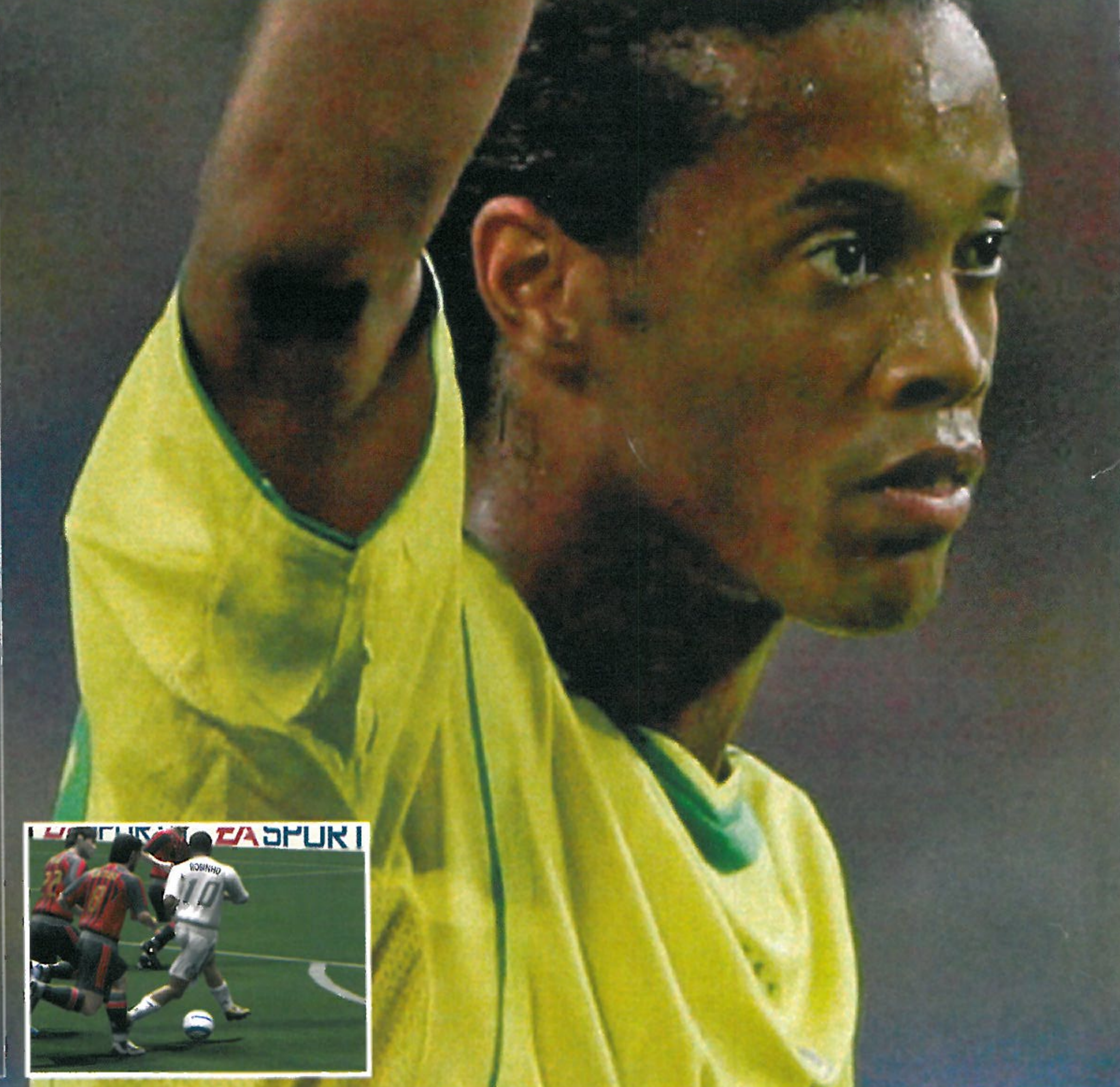




Alex Crivillé fue la estrella de la presentación en sociedad de *WRC Rally Evolved*, la última entrega del exitoso simulador de Rallys de **Sony C.E.** El piloto, que presta su voz al juego, actualmente compite en el Campeonato de España de esta modalidad. El acto tuvo lugar en la feria «Deporte Total» celebrada en el recinto ferial de Madrid. El juego ya está disponible en las tiendas.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO RESIDENTE EVIL OUTBREAK FILE#2
- Mª José García Valdecasas (JAEN)
- Aurelio Bastor Gascón (ZARAGOZA)
- Jesús M. Rosado Chávez (LAS PALMAS)
- José Ignacio López Torés (MADRID)
- Juan Fco. Zapata Sánchez (CÁDIZ)
- José Mª Garrido Gutiérrez (CÁDIZ)
- J. David Fernández Ureña (MADRID)
- Mario Arellano Nieves (MADRID)
- Pedro Luis Llena Mata (HUESCA)
- Cristian Izquierda Quintana (BARCELONA)
- Aitor Frades Gamera (CÁCERES)
- Jordi Llagostera (BARCELONA)
- Alejandro Pérez Sonnet (CÁDIZ)
- Laura Amador Fayanas (ZARAGOZA)
- Juana Cortés Guerrero (BADAJOZ)
- Salvador Baeza González (VALENCIA)
- Juan Carlos Montero Pardo (SEGOVIA)
- Donato Martín Pavón (GUIPÚZCOA)
- Ángela Sánchez García (MADRID)
- Mª Jesús Olivares Fernández (LEÓN)



FIFA06 REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES
EA SPORT



PVPR
44,95€
SÓLO PARA
PlayStation 2
TU JUEGAS,
ELLOS OBEDECEN
www.fifa06.ea.com
EA SPORTS
XBOX
XBOX LIVE
PC DVD
PSP
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
3+
www.pegi.info
FIFA
FIFA 06



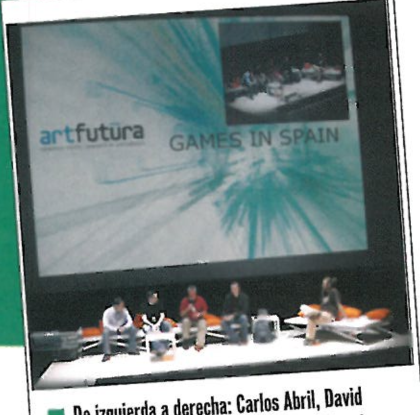


ART FUTURA'05

Del 27 al 30 de octubre el Mercat de les Flors de Barcelona ha sido el escenario de Art Futura, el lugar donde cada año la innovación artística y tecnológica se funden en un abrazo. En esta ocasión, los grandes protagonistas han sido los videojuegos y la animación 3D. La jornada del domingo, la sala MAC estuvo dedicada casi en exclusiva al mundo del videojuego

13:00-15:00 GAMES IN SPAIN

Daniel Sánchez Crespo (**Novarama**) moderó un debate en el que Xavi Carrillo (**Digital Legends**), Jaime Giné (**Electronic Arts**), David Ferriz (**Devilish Games**) y Carlos Abril (**FX Interactive**) analizaron la situación de la industria lúdica en nuestro país que, pese a ser el sexto país en todo el mundo en facturación de videojuegos, aún no puede competir en lo que a programación se refiere.



De izquierda a derecha: Carlos Abril, David Ferriz, Jaime Giné, Xavi Carrillo y Daniel Sánchez

17:00-18:00 ESPACIO Y ESCALA

De ICO a Shadow Of The Colossus

Después de la comida, una larga cola de gente aguardaba para asistir a esta conferencia de Fumito Ueda y Kenji Kaido. En ella, pudimos ver los vídeos preliminares que Fumito Ueda creó para mostrar a su equipo el resultado final que esperaba en cada uno de los títulos. (Dentro del reportaje de *Shadow Of The Colossus* de este número podéis encontrar la entrevista completa que tuvimos ocasión de realizar a los miembros de **Team Ico**)



Fumito Ueda (derecha) estuvo acompañado por su producer, Kenji Kaido.

Mizuguchi tuvo que hacerse con el control europeo a la hora de mostrar Lumines

El japonés mostró en un vídeo cómo animar un pub de Shibuya sólo con la música de Rez

18:00-19:00 LA EXPERIENCIA DE JUGAR CON SONIDO Y LUZ

De REZ a Lumines

El japonés Tetsuya Mizuguchi hizo alarde de simpatía, de dominio del inglés y de cultura histórica explicando el concepto de sinestesia, que basa toda su obra como hacían Kandinsky, Mondrian, Rimbaud...

19:00-20:00 CEREMONIA DE ENTREGA DE PREMIOS ART FUTURA

Además de los Premios Art Futura Show y 3D, se entregaron los Premios PlayStation Art Futura de Creación de Videojuegos, que es la principal convocatoria para la producción independiente de videojuegos en nuestro país.

El primer premio, con una dotación de 6.000 Euros, fue entregado por Tetsuya Mizuguchi y recayó sobre **Rennard**, de **Team Rennard**. Además, seis juegos recibieron la mención de honor y una **PSP** como premio:

Mejor Sonido: **Adrenalize**
Mejor Arte: **Prieto: Escapando De La Oscuridad**
Mejor Tecnología: **El Enigma De La Abadía**
Mejor Diseño: **Hydrium**
Juego con chispa: **Aborigen y El Poseedor De Mentes**
Mención especial del jurado: **Yum: The Dark Thunder**



El ganador dedicó el premio a sus compañeros: «el Chiqui» y «el Jordi»



El Team Rennard posa sonriente con su cheque de 6.000 Euros

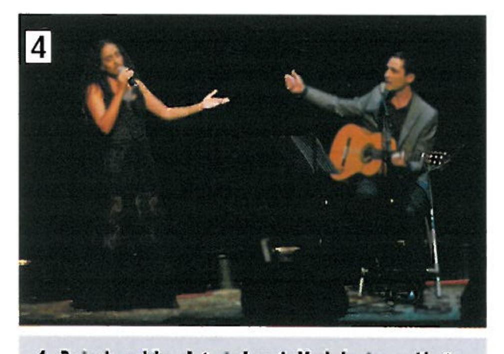
EL DIARIO DE EE.UU. THE TIMES-PICAYUNE RECIBIÓ EL PREMIO ANTONIO ASENSIO DE PERIODISMO

Mantuvo informado al mundo desde Nueva Orleans durante el paso del huracán









El editor del diario de Luisiana (EE.UU.) *The Times-Picayune*, **Ashton Phelps**, recibió en Barcelona de manos de la infanta Doña Cristina el Premio Antonio Asensio de Periodismo que concede anualmente **Grupo Zeta** a personas o instituciones que hayan destacado por su aportación al mundo de la comunicación, por su labor periodística o por su compromiso en la defensa de la libertad de expresión. *The Times-Picayune* mantuvo informado al mundo desde la ciudad de Nueva Orleans en el desastre del huracán Katrina con «un ejemplar espíritu de servicio en terribles circunstancias», como destacó la infanta Cristina en el acto de entrega. El jurado premió al diario estadounidense, que fue capaz, en las peores circunstancias, de mantener informado a sus lectores al día siguiente del desastre a través de su edición On-line, tras haber desalojado una redacción inundada, sin rotativa y con la ciudad devastada. El Teatre Nacional de Catalunya fue el escenario de la ceremonia de esta tercera edición del Premio Antonio Asensio, que presidieron la infanta Doña Cristina y su esposo, Don Iñaki Urdangarín, Duques de Palma. Estuvieron acompañados por la familia Asensio, directivos de **Grupo Zeta** y numerosas personalidades de la comunicación, la política, la cultura y la economía. La gala, que presentó la periodista Àngels Barceló, contó con la actuación, por primera vez y en exclusiva a dúo, de los cantantes Noa y Jorge Drexler.

The Times-Picayune, que tiraba 169.000 ejemplares antes del huracán, fue el medio que informó al mundo desde una ciudad sumida en el caos, «convirtiendo la angustia de mucha gente en esperanza», como destacó la infanta Cristina, que lo calificó también de «símbolo de la inquebrantable voluntad de supervivencia y de progreso que siempre ha caracterizado al gran pueblo de EE.UU.». El editor de *The Times-Picayune*, **Ashton Phelps**, que recibió como galardón una estatuilla creada por el escultor Agustín Ibarrola, recordó «los notables hombres y mujeres» que componen el diario y cómo «se mantuvieron en sus puestos de trabajo, cuando muchos habían perdido todo lo que tenían y sus familias los necesitaban más que nunca». **Phelps** emocionó al público al relatar que evacuaron la redacción con apenas unos minutos de tiempo antes de que llegara la gran marea, cómo subieron a camiones a los trabajadores, y cómo reporteros y fotógrafos se quedaron para informar.

«ES UN EJEMPLAR DE ESPÍRITU DE SERVICIO EN TERRIBLES CIRCUNSTANCIAS»

1.- De izqda. a dcha.: Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta. Don Iñaki Urdangarín, Duque de Palma. La infanta Doña Cristina, Duquesa de Palma. Ashton Phelps, editor del diario The Times-Picayune, ganador de la tercera edición del Premio Antonio Asensio de Periodismo.
2.- De izqda. a dcha.: Ingrid Asensio. Óscar Vecino. Jessica Asensio. Irene Salazar. Antonio Asensio Mosbah. Infanta Cristina. Chantal Mosbah de Asensio. Ashton Phelps, editor del diario The Times-Picayune. Iñaki Urdangarín.
3.- De izqda. a dcha.: Joan Rangel, delegado del Gobierno en Cataluña; Josep Bargalló, conseller primer de la Generalitat. Antonio Asensio Mosbah, vicepresidente ejecutivo de Grupo Zeta. Infanta Doña Cristina, Duquesa de Palma. Iñaki Urdangarín, Duque de Palma. María Antonia Trujillo, ministra de Vivienda. Francisco Matosas, presidente de Grupo Zeta.
4.- Izqda., la cantante Noa. Dcha., el cantante Jorge Drexler.

TOP 10 RECOMENDADOS



01 **KING KONG**
El taquillazo de las navidades hecho juego.



02 **LOS SIMS 2**
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



03 **AGE OF EMPIRES 2**
Sin duda, el mejor juego de estrategia en tiempo real ya en tu móvil.



04 **STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ORDER 66**
Desafía a los Jedi.



05 **BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD**
Las guerras las ganan los soldados.



06 **MOTOGP 3**
La mejor competición de motociclismo.



07 **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LEYENDAS**
La batalla por la Tierra Media continúa



08 **SUDOKU**
Para el que le gusten los números y las operaciones matemáticas.



09 **TOMB RAIDER 3**
Lara sigue en pos de su misterioso cliente.



10 **MEDIEVAL COMBAT**
Lo más selecto en lucha ya disponible en tu móvil.

movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

COMBATE DE TITANES

El sistema de lucha para Kong es sencillo y te permitirá llevar a cabo espectaculares golpes cuando estés peleando con los dinosaurios, sin necesidad de combinar extensas secuencias de pulsación de botones, lo que facilita la accesibilidad a los jugadores.



King Kong The Official Mobile Game Of The Movie

El famoso gorila irrumpe también en móviles

Como es habitual, estando el juego de consola en manos de **UbiSoft**, la adaptación de la película a móviles corre a cargo de **Gameloft**, que continúa demostrando su buen hacer con esta versión. El protagonismo dual entre el gigantesco gorila y el héroe que enamora a la chica se mantiene fielmente, aunque en esta plataforma siempre jugaremos en tercera persona. El diseño del juego reserva la acción y las plataformas para Kong, mientras que en el caso de Jack se añaden sencillos *puzzles*. Los escenarios recrean las localizaciones más reconocibles del filme, así como los enemigos, que para Kong serán principalmente dinosaurios y para Jack los nativos de turno. La acción no tiene fin y te lleva de la tupida selva de la isla cercana a Sumatra a las calles de Nueva York, donde se produce el desenlace de sobra conocido. La producción no deja nada al azar y cuida hasta el más mínimo detalle, desde la proporción de los personajes a su excelente animación y la representación de los escenarios. Su único punto flojo radica en el sonido, aunque en esta ocasión no sea especialmente relevante en comparación con el resto de elementos de juego. Si va a haber un éxito en móviles estas navidades, no cabe duda de que será ***King Kong***. Y aunque pueda serlo por su asociación a la película, lo sería de igual forma por méritos propios.



Podrás seguir la aventura como el gorila Kong y Jack



KING KONG

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una producción muy cuidada.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.7 **GRÁFICOS:** Representa con gran detalle los fondos y elementos en primer plano, así como a los personajes.
7.0 **AUDIO:** Probablemente será lo único que no recordarás del juego, pues pasa bastante desapercibido.
9.6 **JUGABILIDAD:** Increíblemente sencillo de manejar con cualquiera de los dos protagonistas.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

9.7 (SOBRE 10)
PlayStation 2

NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO



Velocidad ahora en 3D

Uno de los mejores juegos de carreras urbanas ilegales, ***The Fast And The Furious***, da el salto a 3D con los móviles de tercera generación de **movistar**. Basado en el filme que lanzó definitivamente a la fama a Vin Diesel, el juego te propone una serie de intensas competiciones contra el protagonista de la película en unos escenarios que nunca habías visto antes en un móvil. Podrás contar con los coches más espectaculares, si logras hacer los mejores tiempos, y modificarlos a gusto con lo que ganes. La precisión es la principal cualidad del sistema de control y la adrenalina estará a flor de piel en las carreras en las que participes.

Nueva Comunidad

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la *Newsletter* de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web **www.movistar.es/emocion/juegos** y darte de alta.





Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar





01 - Entra en emoción

Desde el menú de servicios de tu móvil, después de haber configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - Selecciona Videojuegos

Una vez dentro de emoción, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores.

03 - Elige categorías

Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar, o por las últimas novedades, y lánzate a por tu videojuego favorito.

04 - Descarga tu juego

Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio, se iniciará la descarga que durará unos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al 609 (llamada gratuita)

Los Sims 2

Atrévete a llevar en tu móvil una vida virtual...



Uno de los fenómenos sociales y comerciales de los últimos años expande sus fronteras para llegar a la única plataforma que se le había resistido hasta el momento. ***Los Sims 2***, editado en primer lugar para PC y después para todas las consolas, es el debut del simulador social por excelencia en móviles. Prácticamente todos los elementos de juego que han cautivado a millones de jugadores de todo el mundo están ahí, plasmados en una perspectiva isométrica muy adecuada a la plataforma y que permite desplegar los menús necesarios sin necesidad de perder de vista el escenario de juego. El interfaz se ha simplificado al máximo para adaptarlo a una pantalla de reducidas dimensiones, sin que por ello se pierdan funcionalidades inherentes a los *Sims*.

El sistema que combina necesidades, habilidades, deseos, miedos y aspiraciones vitales sigue rigiendo la vida de los *Sims*, así como la imperativa socialización que tanta felicidad les proporciona. El proyecto ha sido supervisado en todo momento por **Maxis** para garantizar que no pierda su esencia, lo cual significa que el fenómeno *Sims* llegará mucho más lejos que nunca. Si ya has caído en sus redes con cualquiera de sus ediciones, no dudarás en hacerte con ésta. Y si has conseguido resistirte hasta ahora, no podrás hacerlo por más tiempo: quizá no lleves tu consola portátil siempre contigo, pero tu móvil sí, así que ya no tienes excusa para llevar una placentera vida virtual.

AMIGOS Y ALGO MÁS

Una de las formas más comunes de socialización en *Los Sims 2* para móviles es la conversación, que siempre podrás controlar hasta cierto punto escogiendo los temas a la hora de dialogar con otros *Sims*. Si las cosas van bien, tu relación puede llegar bastante más lejos que una simple amistad.

LOS SIMS 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una adaptación soberbia.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 **GRÁFICOS:** Recrea a la perfección la estética y ambientación de sus hermanas mayores.

8.0 **AUDIO:** En la línea de las demás ediciones, una banda sonora nada ingerente.

9.8 **JUGABILIDAD:** A pesar de la gran cantidad de opciones, el interfaz presenta una brillante sencillez.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

9.8 (SOBRE 10)

PlayStation.2

movistar

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS

01 **TETRIS**
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



02 **TORRENTE 3 EL PROTECTOR**
La película de Segura también en tu móvil. ¿Quién te protegerá de él...?



03 **PANG**
Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



04 **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LEYENDAS**
La batalla por la Tierra Media continúa.



05 **ALONSO 2005**
El asturiano sigue cosechando éxitos dentro y fuera del circuito.



06 **AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA**
La comunidad más enloquecida del mundo.



07 **TRIVIAL PURSUIT**
Demuestra que tu sapiencia no tiene límites.



08 **ASTÉRIX**
Rescata a Obélix de las garras de los romanos.



09 **ULTIMATE SPIDER-MAN**
El trepamuros y Venom en un intenso mano a mano.



10 **AGE OF EMPIRES 2**
El mejor juego de estrategia en tiempo real.

S movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS





Un esperado estreno

Hablar de *Doom* es hablar de los orígenes de los *FPS*. Este título marcó el comienzo de un género que se ha convertido en indispensable para cualquier plataforma. Así, *Doom* resurgió el año pasado con su edición para PC y consola, y volverá a estar de rigurosa actualidad a finales de diciembre, con el estreno de la película. Mientras tanto, ya puedes disfrutar con ***Doom RPG*** en tu móvil, un juego de acción táctica por turnos que te llevará al corazón del mismo infierno en una intensa lucha por la supervivencia de la raza humana.



Crash Racing

Igual que en el de **PS2** tendrás que ganar torneos para desbloquear las sucesivas competiciones y algunos vehículos ocultos, aunque primero deberás practicar tu pericia en el modo Carrera individual para estar a la altura de tus competidores. La gran baza del juego consiste en que puedes fusionar tu vehículo con otro para aumentar la velocidad y obtener un cañón con el que masacrar a tus oponentes. Todo ello con unos gráficos coloristas que recuerdan a los orígenes del juego en **PlayStation**.

BAZAR

Ir de compras nunca fue tan divertido



PACK F1 05
Celebra el triunfo de Alonso con el modelo «Slim» de PS2, el juego Fórmula 1 05, una pegatina para la consola y una foto firmada
PVP-R.: 169,99 €

PACK BUZZ
Incluye el modelo «Slim» de PlayStation 2, el juego Buzz y su original mando de control para cuatro jugadores.
PVP-R.: 179,99 €



PACK EYETOY: PLAY 3
Incluye el modelo «Slim» de la consola, el juego EyeToy: Play 3 y la cámara USB en color plateado.
PVP-R.: 179,99 €





PACK GRAN TURISMO 4
El juego de conducción más completo de la historia viene acompañado de la consola en su modelo «Slim».
PVP-R.: 169,99 €

PACK SINGSTAR POP
Con la consola en modelo «Slim», el juego SingStar Pop y dos micrófonos para cantar a tus anchas.
PVP-R.: 179,99 €



PACK STUART LITTLE
Incluye el juego Stuart Little 3: Un Enredo Fotográfico y el DVD de la película Stuart Little: Aventura En El Bosque.
PVP-R.: 49,99 €

IDEAS PARA REGALAR EN NAVIDAD

Sony C.E. pone a tu disposición los packs más atractivos de la temporada. Además, no podrás resistirte a los accesorios que otras compañías pondrán a la venta...

LOGITECH





CORDLESS PRECISION
Mando de control inalámbrico con tecnología de 2,4 GHz. y alcance de hasta 10 metros. Funciona con dos baterías AA.
PVP-R.: 29,90 €





DRIVING FORCE EX
Volante de carreras con compatibilidad total con todos los juegos y tecnología Force Feedback. En negro y azul.
PVP-R.: 79,99 €





DRIVING FORCE PRO
Giro de volante real, Force Feedback, palanca de cambio secuencial, pedales de freno y acelerador.
PVP-R.: 129,99 €



CRYSTAL PAD PS2
Disponible con y sin cable. Efectos de vibración e iluminación. Con ventilación para el jugador
PVP-R.: 19,95 €
35,95 €

SPEED RACER
Volante de carreras con licencia oficial de Fernando Alonso. Disponible en dos versiones, con y sin cables.
PVP-R.: 39,95
59,95 €

MONITOR LCD 8 PULGADAS
Pantalla LCD digital de alta definición para el modelo «Slim» de PS2. Altavoces estéreo y adaptador para el mechero del coche. Disponible en plata y negro.
PVP-R.: 189,99 €

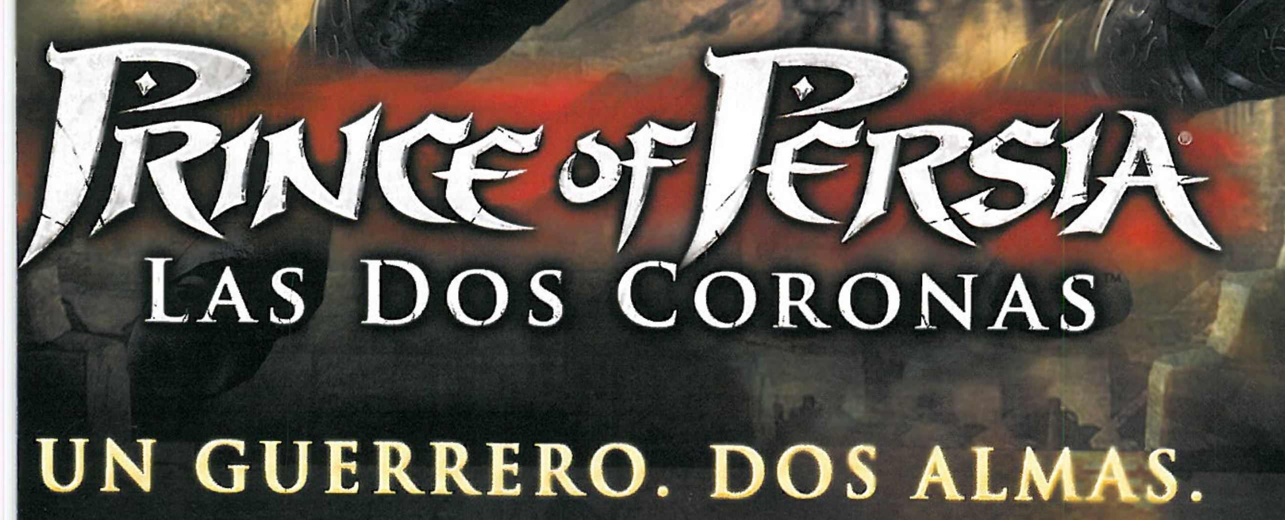
MULTIADAPTADOR TV
En conjunción con el monitor LCD, nos permite ver la televisión y conectar cualquier fuente de vídeo externa.
PVP-R.: 39,99 €

RACE PAC
Sillón de conducción para juegos de carreras, con volante y pedales, todo ello plegable y transportable. Compatible con todos los juegos de carreras, se ajusta al conductor para su comodidad.
PVP-R.: 119,99 €



UNO QUIERE LIBERAR A SU PUEBLO...
vodafone
VERSIÓN PARA MÓVIL DISPONIBLE EN EXCLUSIVA EN VODAFONE LIVE! A PARTIR DEL 23 DE NOVIEMBRE ENCUÉNTRALO EN TU MENÚ VODAFONE LIVE! VIDEOJUEGOS > EXCLUSIVOS O ENVÍA UN SMS CON LAS PALABRAS JUE CORONAS AL 52
SI ERES CLIENTE DE VODAFONE DISFRUTA DE UN DESCUENTO ESPECIAL QUE ENCONTRARÁS ADJUNTO A TU FACTURA DE DICIEMBRE, PARA COMPRAR PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS EN CUALQUIER CENTRO DE:
Carrefour
VALIDO PARA CLIENTES PARTICULARES DE VODAFONE, NO ACOGIDOS A ROBISON Y LORTAD. VIGENCIA DE LA PROMOCIÓN DEL 7 DE DICIEMBRE 2005 AL 15 DE ENERO 2006, AMBOS INCLUSIVE.
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
PRECIO DESCARGA VIDEOJUEGO EN VODAFONE LIVE!: 3€. CONEXIÓN AL MENÚ E IMP. IND. NO INC. CONSULTA DISPONIBILIDAD PARA TELÉFONOS EN WWW.VODAFONE.ES/LIVE

...EL OTRO QUIERE DOMINARLO.







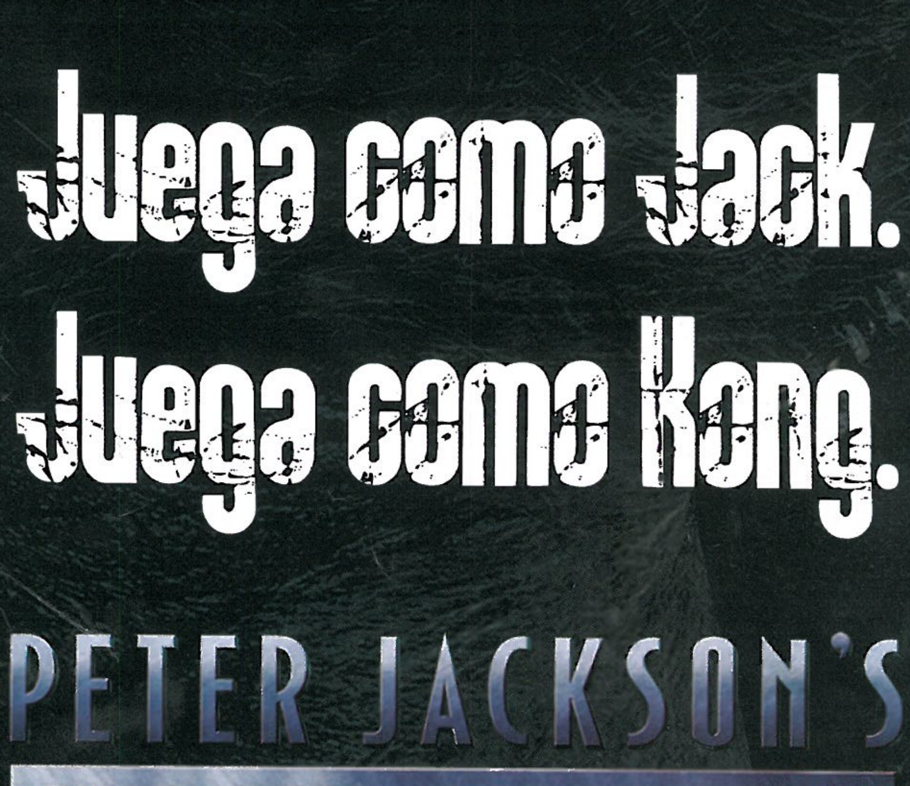









Como Kong, lucha en tercera persona, rompe mandíbulas, derriba objetos y da enormes manotazos
Como Jack, juega en primera persona y usa con inteligencia tus armas, las trampas y a tus compañeros para sobrevivir
12+
www.pegi.info
KING KONG
Telefónica
movistar
En exclusiva en
movistar
a partir del
15 de noviembre
PlayStation.2
PSP
PlayStation Portable



www.kingkonggame.com









NINTENDO DS



UBISOFT

SHADOW OF THE COLOSSUS

Team Ico vuelve a sorprendernos con un juego de dimensiones sobrecogedoras y criaturas sacadas de un mundo imposible

POR R. DREAMER

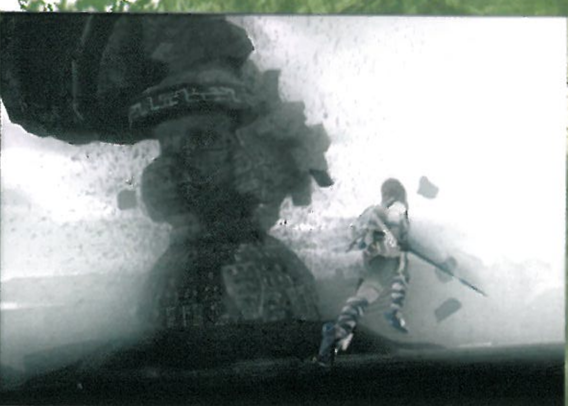


EL PRIMER COMBATE

Un estruendo anuncia la aparición del coloso. La espada nos indicará sus puntos débiles. Subimos ayudados por la pelambre y asestamos un primer agujonazo en el talón. La bestia doblará la rodilla, momento que aprovecharemos para ascender hasta llegar a la cabeza. Una vez allí hay que resistir las sacudidas hasta la estocada definitiva.











LA ESPADA GUÍA

Además de servir como arma, su afilada hoja también señala los puntos débiles de los gigantes. Asimismo, funciona como una brújula muy fiable indicando el siguiente destino con la convergencia de sus rayos.



EL MUNDO PERDIDO

El desolado paisaje de *Shadow Of The Colossus* y las misteriosas construcciones que salpican su geografía no pueden negar su semejanza con la fortaleza de **Ico**. Aún así, se trata de una extensión tan colosal como los 16 seres que alberga. Un deleite para la vista que invita a los paseos a caballo entre combate y combate.

Hace un año publicábamos un reportaje sobre la nueva creación de **Team Ico** y todavía no hay una fecha definitiva para su lanzamiento en Europa. De nuevo Estados Unidos y Japón se nos adelantan y ya están disfrutando con las aventuras de este singular héroe, el protagonista de ***Shadow Of The Colossus***. Aunque por otro lado, esto nos ha permitido ponerle las manos encima y podemos asegurar que la experiencia ha sido mística. La introducción nos prepara para una aventura que no caerá en el olvido. Las imágenes nos muestran un mundo particular, mientras un jinete se desenvuelve entre gargantas y cortados guiando con maestría a su corcel. La música que acompaña esta secuencia está en consonancia con la inmensidad y melancolía que transmite el paisaje. El prólogo termina en una especie de templo con una mujer yaciendo sobre un altar. Unas voces, hablando en un idioma desconocido, le indican al protagonista qué ha de hacer para que la bella fémina vuelva al mundo de los vivos. Aquí empieza nuestra épica gesta, y nada más abandonar el templo nos hallaremos en una llanura que parece no tener fin. Podemos acudir enseguida al primer encuentro con un coloso, o recorrer tranquilamente el mundo creado por **Team Ico**. Acantilados, colinas, praderas y bosquecillos se suceden por el inmenso mapa, para facilitarnos el viaje se han dispuesto una serie de construcciones que emiten una especie de destello en las que se puede grabar partida. De cualquier forma, por muchas imágenes



La singular apariencia de las criaturas diseñadas por Fumito Ueda y su equipo consiguen que cada enfrentamiento no tenga nada que ver con el anterior, todo un derroche de imaginación



«TEAM ICO HA DISEÑADO 16 CRIATURAS DE FANTASÍA, TANTO POR SU TAMAÑO COMO POR SU ESPECTACULAR ASPECTO»









El arco será fundamental para doblegar a gigantes con puntos débiles inaccesibles

que hayamos visto nada nos prepara para el impactante primer encuentro. Después de ascender por una loma, una secuencia introduce al primer coloso, y con unas sencillas indicaciones se nos indica el camino a seguir para terminar con él. El tamaño impresiona, pero no tanto como el ascender por su cuerpo. Gracias al sistema creado por **Team Ico**, el *Organic Collision Deformation* (Deformación Orgánica de Colisiones) nos sentiremos como si estuviéramos pululando por una criatura viva. Su cuerpo se sacudirá con fuerza para liberarse del pequeño intruso que intenta terminar con su vida. Con la espada seremos capaces de localizar los puntos débiles de cada monstruo. Unas veces será necesario clavarla hasta la empuñadura, mientras que otras tendremos que emplear el arco para causar daño en las inmensas moles, un total de dieciséis repartidas a lo largo y ancho del mapa. Todas son diferentes y la estrategia que tendremos que seguir para alcanzar sus puntos débiles varía tanto como su aspecto. Como ocurría en *Ico*, la banda sonora juega un papel fundamental en la ambientación de ***Shadow Of The Colossus***. Los combates son seguidos de cerca por intensas composiciones orquestales, pero lo que más llama la atención es el silencio que prevalece cuando se avanza en busca de un gigante. Tan sólo los cascos de Agro y el viento batiendo la planicie rompen su monólogo, narrando las hazañas de este pequeño gran héroe.





LOS COLOSOS

Team Ico da vida a dieciséis criaturas de fantasía, tanto por su aspecto como por su tamaño. La combinación de pelaje con estructuras óseas que parecen de piedra es impresionante, sólo falta que un denso olor a bestia salvaje nos inunde las fosas nasales para hacerlas más creíbles, porque las animaciones son de fábula.

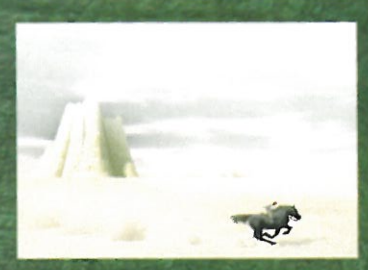


ENTREVISTA

FUMITO UEDA
DIRECTOR, DISEÑADOR Y DIRECTOR DE ARTE

Han pasado cuatro años desde *Ico*, ¿todo este tiempo lo han invertido en realizar *Shadow Of The Colossus*?
Sí, yo comencé a trabajar en este proyecto la semana siguiente de que *Ico* saliera a la venta.
¿Cúal ha sido su grado de implicación en este juego?
Bueno, yo he puesto ideas, he elegido a los diseñadores y he dirigido todo el proyecto... Se puede decir que mi implicación es total.
¿Se puede considerar este título como una secuela de *Ico*?
No es una segunda parte, pero ambos transcurren en universos muy parecidos y que podrían tener algún tipo de conexión.
¿Podremos encontrar entonces algún personaje que aparezca en los dos juegos?
No, todos los personajes son completamente nuevos.
¿Se ha inspirado en alguna novela o mitología a la hora de crear los entornos y los personajes del juego?
No me he inspirado en nada concreto, pero inevitablemente habrá influencias de los libros que he leído, las películas que he visto y la música que he escuchado.
La acción de *Ico* transcurría en un castillo, pero *Shadow Of The Colossus* parece ambientado en una extensión mucho mayor ¿qué diferencia hay entre el mapa de ambos juegos?
El mapeado es cientos de veces más grande; realmente la extensión de *Ico* era muy pequeña, sólo que al jugador le daba sensación de amplitud porque tenía que recorrerla una y otra vez.
Wanda, el protagonista, va montado a caballo ¿a qué se debe esta elección?
El caballo es un animal que me gusta mucho y es muy estético, proporciona unas imágenes de gran belleza. Además, da empaque al juego haciendo que el personaje no parezca tan desamparado. Por otro lado, habrá colosos que no podremos alcanzar sin la ayuda del caballo.
El equino tiene una animación asombrosa, que técnica se ha utilizado, ¿a mano como en *Ico*, o *Motion Capture*?
Las animaciones están hechas a mano, no hemos utilizado *Motion Capture*. Por muy real que parezca la animación esto es un juego, lo cual significa que nos llevó mucho tiempo conseguir que una imagen se uniera a otra de una forma natural.
¿Cúal ha sido la mayor dificultad a la hora de dar vida a criaturas con una diferencia de tamaño tan grande con respecto al personaje?
Plasmar la diferencia de tamaño en pantalla no ha sido difícil pero sí dar al jugador la sensación de inmensidad y de estar enfrentándose a un auténtico coloso. Lo más complicado ha sido crear las animaciones a la hora de mostrar a los personajes subiendo por las criaturas, pero no por la técnica sino para que parecieran realistas.
¿Se han planteado una adaptación de *Ico* o de *Shadow Of The Colossus* para PSP?
En principio no lo tenemos previsto, pero tampoco podemos descartarlo.

LAS CLAVES DE SHADOW OF THE COLOSSUS



GRANDES EXTENSIONES
Si tomamos como referencia *Ico*, *Shadow Of The Colossus* cuenta con inmensos escenarios, grandes planicies salpicadas por increíbles construcciones y delimitadas por imponentes acantilados.



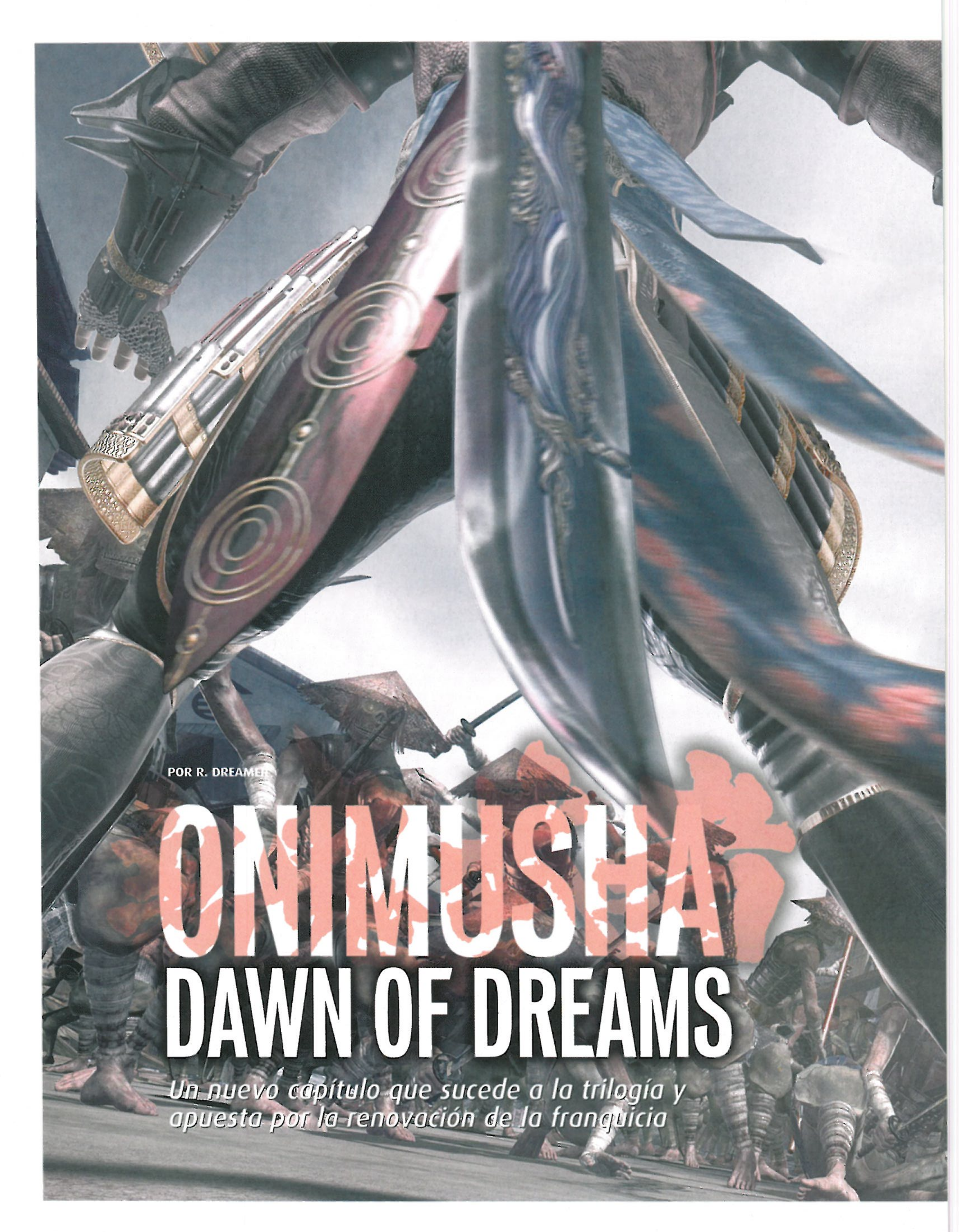
EL CABALLO
Juega un papel fundamental dentro de la aventura. Además de ser el medio de transporte ideal para las grandes planicies del juego, es una fiel compañía y un aliado imprescindible con algunos de los gigantes.



LA ESPADA
El protagonista dispone de un certero arco para los ataques a distancia, pero será la hoja de su espada la que siembre el temor en los gigantes. Y, además, sirve de brújula para encontrar dónde hay que ir.



LOS GIGANTES
Altos como una montaña y fuertes como una manada de elefantes, las dieciséis criaturas que habitan en el mundo perdido de *Shadow Of The Colossus* son un desafío, tanto para los sentidos como para nuestra habilidad.



POR R. DREAMER

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Un nuevo capítulo que sucede a la trilogía y apuesta por la renovación de la franquicia



SISTEMA DE ALIADOS

En el juego iremos acompañados por un segundo personaje. Podemos manejarle a través de simples comandos, o controlarle directamente pulsando el *Select*. Sin duda, la última es la mejor opción cuando haya objetivos claves de por medio.



El Studio 1 de desarrollo de Capcom ha hecho todo lo imposible para superar los maravillosos gráficos que nos dejó la última entrega de la saga



Capcom ya ha confirmado que el próximo 26 de enero ***Onimusha: Dawn Of Dreams*** se pondrá a la venta en Japón. En Europa todavía no hay una fecha definitiva, pero se especula que posiblemente sea durante los primeros meses de 2006. El plazo entre ambos lanzamientos nos va a servir para comprobar con la versión nipona si la compañía ha sido capaz de darle un giro a la serie. Su intención ha sido renovar la saga, dentro de lo posible, dejando esta cuarta entrega como un capítulo aparte del resto de la franquicia. Sin embargo, nada más empezar vemos que la historia tiene lugar 15 años después de *Onimusha 3: Demon Siege*. El heredero de Nobunaga Oda, Hideyoshi Toyotomi, vuelve a levantar al ejército *Genma* para conquistar el país del Sol Naciente. El héroe que le presentará batalla, Oki, estará bajo nuestro control junto a un personaje secundario. Se ha diseñado un sistema muy básico de órdenes para controlarlo, aunque siempre nos quedará la posibilidad de pulsar *Select* para manejarlo directamente. Este personaje no será siempre el mismo, ya que hay cinco acompañantes que irán surgiendo en función del desarrollo del juego. Como suele ser habitual en este tipo de situaciones, habrá que aprovechar las características de cada uno para acceder a nuevas zonas, enfrentarse a determinado tipo de enemigos y en definitiva aprovechar cualquier ventaja que nos puedan otorgar. Este ha sido el primer paso para que ***Onimusha: Dawn Of Dreams*** ofrezca al jugador más acción que en cualquier capítulo anterior de la saga. Al mismo

«EL JUEGO VERÁ LA LUZ EL PRÓXIMO 26 DE ENERO EN JAPÓN. EN EUROPA NO HAY UNA FECHA DEFINITIVA»



La magia es un recurso más, junto a la fuerza bruta, para liquidar al ejército Genma

TROPAS ENEMIGAS

Queda claro que los «padres» de *Onimusha* siempre han cuidado al máximo el diseño de sus criaturas. Una vez más, nos vamos a encontrar con especulares tropas *Genma*, aunque junto al diseño, su comportamiento también ha sufrido una evolución. Los combates serán mucho más duros, sobre todo con los *final bosses*.

LOS SAMURÁIS

En *Onimusha: Dawn Of Dreams* vamos a tener unos cuantos personajes bajo nuestro control. Al protagonista se unen cinco guerreros más, incluyendo una superviviente de la segunda entrega, Jubei. También hay un europeo muy bueno con los puños, Roberto.

tiempo que los antiguos *puzzles* aparecen de forma casi testimonial, se han potenciado los combates. Por ejemplo, ahora los dos personajes pueden unir sus fuerzas para ejecutar un *Ultimate Attack* a dúo que dejará al enemigo a las puertas de la muerte. Por otro lado, se ha intentado que el juego sea menos lineal que sus predecesores, con escenarios mucho más abiertos. Uno de los objetivos que se ha marcado **Capcom** es mejorar el magnífico apartado gráfico de *Onimusha 3*. Recordando la última aventura de Samanosuke, y que el *hardware* de **PlayStation 2** ya está dando sus últimos frutos, no sabemos de qué artimaña se valdrán para sorprendernos. Por lo que hemos visto, el número de enemigos en pantalla es abrumador en ocasiones, así como otros efectos de partículas que «adornan» los escenarios, como las hojas de los cerezos cayendo al suelo. Además, **Capcom** prometió que se iban a implementar todas estas mejoras sin que afectasen al *frame rate* del juego, pero tendremos que esperar a tenerlo en nuestras manos para poder dar fe de este hecho. Sin duda, el esfuerzo es meritorio. Se ha seguido la misma pauta que con *Resident Evil 4*. No nos queda más que esperar todo un juegazo para **PlayStation 2**, que viene dispuesto a captar nuevos seguidores para una de las franquicias más respetadas y de mayor calidad de esta consola.

POR DANI3PO

JAPÓN

Novedades desde el lejano Oriente

Una vez más las grandes producciones del género RPG toman el protagonismo de la sección



ROGUE GALAXY

EN UNA GALAXIA LEJANA

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LEVEL 5
GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: 8 DICIEMBRE 2005

Muchos lo han definido como la tercera entrega de la saga *Dark Cloud*, pero los programadores de **Level 5** han querido distanciarse un tanto de sus anteriores producciones. Así, la ambientación no se desarrolla en La Tierra sino en viajes espaciales, aunque no por ello abandona ese cierto aire clásico, que se manifiesta por ejemplo en las armas de los protagonistas o en las naves, que recuerdan más a antiguos galeones que a los típicos transportes galácticos. La Vía Láctea, con todos sus planetas, será el escenario de las andanzas de Jester Rogue, un joven granjero que, cómo no, sueña con vivir grandes aventuras. Pronto encontrará la respuesta a sus plegarias y se incorporará a un grupo de piratas espaciales. Desde este punto, todo serán emociones y descubrimientos asombrosos. Las batallas cuentan con un gran componente de acción y, durante las

EL QUINTO NIVEL

Fundada en 1998 en la ciudad japonesa de *Fukuoka*, Level 5 emplea a un grupo de unas cincuenta personas. Su debut se produjo en el año 2000 con el RPG *Dark Cloud* para **PS2**. Tres años después apareció su secuela, titulada en Europa como *Dark Chronicle*. La calidad y buena acogida de estos dos juegos hizo que **Square Enix** les confiara el desarrollo de la nueva entrega de *Dragon Quest*, uno de sus mayores activos. La cosa salió bien, el resultado en cuestión gustó a todos y en su país de origen logró vender más de tres millones de unidades. Cuando leáis estas líneas ya habrá sido lanzado en Estados Unidos.



ROGUE GALAXY

Uno de los juegos más esperados llega a Japón de la mano de Sony. Fue una de las estrellas del pasado TGS y ahora descubrirás la razón.



.HACK//FRAGMENT

Bandai retoma una de sus sagas más populares de la historia reciente. Vuelven las aventuras en el mundo virtual.



ONE PIECE PIRATES CARNIVAL

Las series de animación japonesas siguen siendo una fuente inagotable de inspiración para los géneros más diversos.

mismas, tres de los personajes de nuestro equipo entrarán en combate, aunque sólo uno de ellos será controlado directamente por nosotros. A los otros dos podremos darles órdenes para que modifiquen su comportamiento según las necesidades. Algo que llama la atención es la ausencia de tiempos de carga cuando te enfrentas a los enemigos o cuando pasas de una zona a otra; sin duda, la programación de RPG de dimensiones masivas se ha convertido en una seña de la casa para **Level 5**. En cuanto al apartado técnico, cabe destacar las secuencias de vídeo, que cuentan con un estilo a medio camino entre el *cartoon* y el manga muy particular. La fórmula del *cell-shading* ha sido empleada de una forma sutil en los personajes, y los entornos muestran un grado de detalle y una variedad increíbles. El año próximo llegará a Europa de la mano de **Sony C.E.**

©SQUARE ENIX

.HACK//FRAGMENT



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: CYBERCONNECT 2
GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: 23 NOVIEMBRE 2005

NUNCA FUE TAN FÁCIL TRIUNFAR EN EL MUNDO

Con el nombre de «The World» se conoce el universo virtual creado por estos programadores para ambientar su serie de RPG de acción. En la primera entrega, que se dividía en cuatro capítulos y apareció en nuestro país de la mano de **Atari**, encarnábamos a un jugador de este MMORPG ficticio que se introducía en este mundo y acababa convirtiéndose en el salvador cuando el peligro amenazaba con pasar de lo virtual a lo real. Retomando la misma idea y algunos de los personajes, **Bandai** lanza ahora esta secuela que también llegará dividida, en esta ocasión en tres partes. La mayor novedad que incorpora es que existirá la opción de poder jugar On-line acompañado por otros participantes humanos en nuestro equipo. Por supuesto, la aventura *Off-line* también estará contemplada. Por lo demás, nos encontramos con la típica fórmula «hack & slash»: equipa a tus héroes, combate enemigos, gana experiencia y vuelta a empezar.



ONE PIECE PIRATES CARNIVAL



COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SEGA
GÉNERO: RECOPILACIÓN
FECHA DE APARICIÓN: 27 OCTUBRE 2005

PIRATAS PALETOS CAMBIAN DE GÉNERO

Una vez más, y van unas cuantas, la juguetera inefable adapta una serie de *anime*, esta vez bastante popular por estos lares. La historia de unos bucaneros en busca perpetua de un tesoro milenario ya ha dado lugar a unos cuantos títulos de acción (uno de ellos aparecido recientemente en Europa), pero ahora son los mini-juegos los que toman el protagonismo. Hasta cuatro participantes pueden disfrutar de las pruebas más absurdas.



Encontraremos pruebas de todo tipo para cuatro jugadores

JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS

UN NOMBRE CURIOSO

Ar Tonelico es la nueva producción de **Gust** (conocidos por su serie *Atelier*) que aparecerá antes de que acabe el año. De nuevo se trata de un RPG por turnos con gráficos en 2D.



UNA SAGA PARA LOS HARDCORE PLAYERS

La quinta entrega de la serie *Growlanser* será la primera en hacer uso de las tres dimensiones, aunque se promete respetar el grado de detalle de los personajes en 2D.



MÁS ESTRELLAS SE SUMAN A LA FIESTA

El próximo 22 de diciembre los nipones podrán disfrutar de *Kingdom Hearts II*, el esperado RPG de **Square Enix** y **Disney**. Squall (*FFVIII*) y Simba también harán acto de presencia



LA QUINTA DE KONAMI

En el pasado **Tokyo Game Show** se presentó en sociedad *Suikoden V* en exclusiva para **PS2**. Vuelve el RPG por turnos, de nuevo ambientado en un grupo de islas.

SMACKDOWN! VS RAW 2006

Este año hemos roto el libro de las reglas ya que Smackdown Vs Raw 2006 va más allá de cualquier cosa que hayas experimentado. Más modos de combate, más superestrellas, más mandíbulas rotas y más brazos retorcidos hacen que jugar a Smackdown Vs. Raw 2006 lleve a tu consola al límite de su capacidad.







LA LUCHA DE TU VIDA



PlayStation.2









www.thq.co.uk






18+
www.pegi.info


R

PRE TEST
Próximamente en PlayStation 2

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Por fin podremos jugar a aquello de «poli bueno, poli malo»



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: LUXOFLUX
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SIMULADOR POLICIAL
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

En un alarde de originalidad sin precedentes, los programadores californianos de **Luxoflux** han decidido situar la segunda entrega de su serie *True Crime* en la ciudad de Nueva York, más concretamente en la isla de Manhattan. Las largas y anodinas carreteras de Los Ángeles dejan paso a las callejuelas llenas de vida de la «Capital del Mundo». También cambia el protagonista, aunque parece que los creadores siguen apostando por la variedad étnica. Si en la anterior edición controlábamos a un asiático, en esta un afroamericano estará bajo nuestras

REDMAN

Este rapero (popular por aparecer junto a Christina Aguilera en su vídeo Dyrrty) hará acto de presencia en el juego como un personaje secreto. Además, aporta tres temas a la banda sonora, uno de ellos creado en exclusiva para el juego.

■ Marcus contará con muchos recursos a la hora de defenderse de sus enemigos, tanto en combates cuerpo a cuerpo como con armas



TRUE CRIME: NYC

Activision vuelve a plantar cara a la saga GTA con su «simulador policial». Conviértete en una fuerza viva de los cuerpos de seguridad.



CASTLEVANIA: C.O.D.

La oscuridad se cierne otra vez sobre PlayStation 2. Los vampiros más pupulares regresan de la mano de Konami.



24: THE GAME

Jack Bauer y su equipo saltan por primera vez al mundo de los videojuegos. Salva al globo terráqueo de la amenaza terrorista.

órdenes. La historia de venganzas, traiciones, gente muy mala, drogas y prostitución a mansalva podrían haber salido de cualquier capítulo de *Policías De NY*, aunque en esta ocasión seremos nosotros los que decidamos cómo acaba. El juego se estructura en una serie de misiones principales que Marcus tendrá que cumplir, pero mientras tanto podrá hacer las rondas que le corresponden a su cargo de detective. A pie, en metro, en taxi o en uno de los múltiples vehículos a nuestra disposición deberemos acudir a las llamadas por radio y resolver los diferentes casos, que irán desde una simple disputa doméstica al secuestro de un autobús. Nuestra será la decisión de detener a los maleantes o directamente acabar con ellos con la gran cantidad de armas que tendremos a nuestra disposición. Sin duda, más que una evolución del concepto anterior, es toda una revolución. ■ **Dani3po**

NEW YORK, NEW YORK

A pesar de haber sido recreada decenas de veces, la Gran Manzana nunca había sido trasladada con tal nivel de ambición y realismo a un juego. Pasear por sus calles será una de las mejores experiencias del juego.





ON

La idea de ponernos en la piel de un poli, pudiendo decidir hacia qué bando inclinarnos, es muy original y nos deja bastante libertad

OFF

Parece, al menos en la versión que tenemos, que el universo creado por los programadores es demasiado ambicioso para PS2. La consola «se ahoga»



CASTLEVANIA
CURSE OF DARKNESS

COMPAÑIA: KONAMI
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA, ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: PRIMER CUARTO 2006

Al Conde Drácula se le revoluciona el personal

Y es que hay que tener cuidado con quién se contrata en estos días. Incluso en la época en la que se desarrolla el juego que nos ocupa (1479, tres años después de que Trevor Belmont acabara una vez más con el vampiro primigenio en *Castlevania III*) existían las traiciones laborales. Héctor, uno de los lugartenientes del conde parece no aceptar de buen grado los planes de su amo, por lo que decide abandonarle a su suerte ante la amenaza del clan Belmont. Tras su muerte, una serie de plagas y desgracias se extienden por la vieja Europa, y una de las muchas personas en sucumbir no es otra que la novia de Héctor. A



DEMONIOS INOCENTES

A lo largo del juego iremos obteniendo la ayuda de unos seres conocidos como *Innocent Devils*. Estos valiosos aliados tendrán formas muy diversas y estarán a nuestro alrededor en todo momento (de uno en uno, eso sí) desplegando sus habilidades. Todos nos ayudarán en las batallas, pero además algunos serán capaces de curarnos, abrir cofres, salvar diferentes obstáculos...

éste lógicamente no le sienta nada bien, y decide acudir al castillo de su ex-jefe para ponerle las peras al cuarto. Con este intrincado argumento el afamado y excéntrico productor Koji Igarashi (sólo hay que recordar sus apariciones, con látigo en mano, ante la prensa en el pasado **E3**) vuelve a la carga tras el fallido *Lamment Of Innocence*. No se trataba de un mal juego, pero desde luego no hacía justicia a la grandeza de la saga. El sueño de todos los aficionados sigue siendo ver trasladadas a las tres dimensiones la jugabilidad, mecánica y carisma visual del *Symphony Of The Night*, aunque por lo visto y jugado con este ***Curse Of Darkness*** (ya disponemos de una versión final americana) **Konami** no ha podido alcanzar dichas cotas de calidad. Esto no quiere decir que no estemos ante un juego interesante; es sólo que los creadores han decidido tomar otros derroteros. Tanto el control como el desarrollo de esta aventura recuerda bastante a su predecesor, aunque se introducen bastantes novedades. En lo que respecta a los escenarios, por ejemplo, ahora encontraremos mucha más variedad. Una de la grandes sorpresa es la posibilidad de salir del castillo, seguro que muchos de vosotros pensabais que en él ibais a pasar la aventura por completo... Tras él llegarán nuevos entornos como las montañas, un pueblo abandonado o nuevas construcciones de piedra. En cuanto al armamento y equipación del personaje, la austeridad anterior deja paso a una nueva e interesante posibilidad: la de crear tus propias piezas mezclando los



Uno de nuestros aliados tendrá la capacidad de volar y llevarnos con él para superar abismos



En esta ocasión los típicos corazones se emplearán para que los «Innocent Devils» puedan realizar todo tipo de ataques y conjuros

ON

Esta segunda entrega de la saga para PlayStation 2 soluciona algunos de los mayores fallos jugables que presentaba su antecesor

Sin embargo, no se han conseguido solventar otros problemas, como la linealidad y simplicidad de los escenarios, y lo repetitivo de los combates

OFF

componentes que suelten los monstruos al ser derrotados. En cualquier momento y lugar podremos acceder a espadas, hachas, lanzas, etc. de diferentes características, así como a cascos o armaduras, algo que ayuda a aumentar la profundidad del juego y el peso del lado «RPG», que siempre se agradece. Otro aliciente que encontrarán los que se introduzcan en este oscuro cuento tiene que ver con la particular faceta de la que Héctor hace gala. Como «Forgemaster» que es, irá encontrando a lo largo de su periplo una serie de seres conocidos como *Innocent Devils* que se unirán a su causa. Cada uno de ellos será único en cuanto a aspecto, comportamiento o habilidades. Una pequeña hada, un gigante de lava, una criatura voladora... Todas ellas podrán ser llamadas por el protagonista a su lado. Atacarán al enemigo con diferentes técnicas, pero además contarán con peculiaridades imprescindibles para avanzar en el juego, como abrir cofres o salvar precipicios. Además, podremos realizar espectaculares *combos* con su ayuda. La «fauna» que encontraremos en cada una de las fases recoge fielmente el testigo de la saga. Esqueletos, zombis, espectros, lagartos acuáticos y armaduras que cobran vida caerán bajo los ataques de nuestro héroe y sus aliados. Y por supuesto no podían faltar los *final bosses* que habitan al final de cada fase. La plétora de protagonistas se completa con el «némesis» de Héctor (un «Forgemaster» como él), una bruja sospechosamente parecida a su difunta novia, y otros tan particulares como podía esperarse. Todo ello acompañado de unas melodías que se apartan bastante de lo oído anteriormente. **Dani3po**

LA LÍNEA TEMPORAL DE LA SAGA CASTLEVANIA

A continuación tenéis la evolución de la serie *Castlevania* a través del tiempo en relación a la época en la que se desarrolla la acción. Sólo encontraréis los subtítulos de cada juego, por aquello de no repetir demasiado. Se han omitido el *Super Castlevania IV* de SNES y el *Castlevania Chronicles* de X68000/PSone por contar la misma historia que el original de NES.

1094 — LAMENT OF INNOCENCE, PLAYSTATION 2

1450 — LEGENDS, GAMEBOY

1476 — DRACULA'S CURSE, NES

1576 — ADVENTURE, GAMEBOY

1591 — BELMONT'S REVENGE, GAMEBOY

1691 — CASTLEVANIA, NES

1698 — SIMON'S QUEST, NES

1748 — HARMONY OF DISSONANCE, GAMEBOY ADVANCE

1792 — X: RONDO OF BLOOD, PC ENGINE

1797 — SYMPHONY OF THE NIGHT, PSONE/SEGA SATURN

1830 — CIRCLE OF THE MOON, GAMEBOY ADVANCE

1844 — LEGACY OF DARKNESS, NINTENDO 64

1852 — CASTLEVANIA 64, NINTENDO 64

1914 — BLOODLINES, MEGADRIVE

2035 — ARIA OF SORROW, GAMEBOY ADVANCE



Conseguir pistas de los enemigos abatidos es sólo una de las muchas acciones a realizar en el juego

24 THE GAME

Otro mal día en la vida de Jack Bauer. Y van...

A falta de un *The Getaway* que echarse a la boca, los estudios de programación británicos de **Sony C.E.** preparan algo con lo que suplir este hueco, aunque en esta ocasión con el aliciente que siempre supone contar con una licencia reconocida. Las neblinosas calles de Londres dejan paso ahora a las soleadas carreteras de Los Ángeles, y los programadores escogidos esta vez son los afincados en la universitaria villa de Cambridge, cuyos trabajos anteriores incluyen *Primal* y *Ghosthunter*. La serie en la que se basa, producida por la **Twentieth Century Fox** y emitida en nuestro país por Antena 3 nos presenta el trabajo de una unidad especial de las fuerzas de seguridad norteamericana, llamada CTU, que se especializa en hacer frente a cualquier amenaza antiterrorista, desde bombas nucleares a virus mortales. A pesar de las diferencia «culturales», la colaboración entre el equipo creativo del juego y el de la serie (que pronto verá emitida su quinta temporada) ha sido total. Comenzando por el guión de la encarnación lúdica, que ha corrido a cargo de Duppy Demetrius (el mismo que el del *show* de televisión) y que se sitúa entre la segunda y tercera temporada, y acabando por la banda sonora. Ésta ha sido compuesta por el premiado Sean Callery, cuya



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: STUDIO CAMBRIDGE
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006



sintonía ya se ha hecho muy popular entre los *fans*. Así, el característico sonido de los teléfonos móviles y hasta el del reloj que marca la inexorable cuenta atrás ha sido reproducido con gran fidelidad. La original estructura de la serie, dividida en capítulos de una hora «real», también ha sido trasladada a **PlayStation 2**. De esta manera, viviremos las acciones que llevan a cabo los distintos integrantes de la unidad de manera simultánea, por medio de las divisiones de la pantalla. El juego se estructura en una serie de misiones (más de cien) que comprenderán varios estilos de juego. Cuando controlemos al personaje principal a pie, tendremos que hacer uso de sus habilidades con las armas de fuego a la vez que resolvemos *puzzles* y tratamos de pasar inadvertidos ante los enemigos. Pero también existirá la obligación de conducir por las calles de Los Ángeles mientras damos caza a los objetivos o intentamos llegar a un punto antes de que sea demasiado tarde. Por último, también se han recogido todos los «gadgets» que vemos en la televisión (escáneres, GPS, decodificadores de información...) en forma de minijuegos interactivos. A pesar de que estaba previsto para estas navidades, se ha visto retrasado su lanzamiento hasta el mes de marzo del año próximo. Esperemos que sea para bien. ■ ***Dani3po***

ON

Los valores de producción del juego están al mismo nivel que los de la serie, por lo que podemos esperar gran fidelidad con ella

OFF

El concepto de juego «conducción, disparos y sigilo» parece estar dando síntomas de agotamiento. Esperemos que puedan aportar algo nuevo

24

ELISHA CUTHBERT, LA ETERNA SECUESTRADA

Esta canadiense de 23 años llamada Elisha Cuthbert Pompis (no es broma) interpreta en la serie a la hija de Jack Bauer, Kim (cualquiera se lo cree). Además, hemos podido verla, siempre haciendo uso de camisetas de tirantes ceñidas, en *La Casa De Cera* y *La Vecina De Al Lado*. Esperamos mucho de ella.

WE LOVE KATAMARI DAMACY

El original título de Namco por fin en Europa

COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ACCIÓN/HABILIDAD
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: 2006

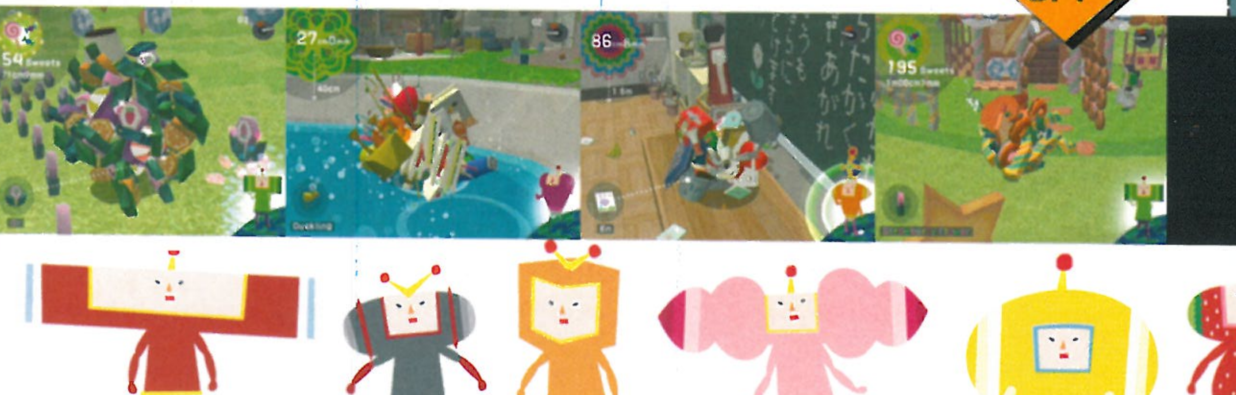
Puede que a muchos la palabra *katamari* todavía os suene a chino (o más concretamente a japonés) pero lo cierto es que ***We Love Katamari Damacy*** es la secuela de todo un título de culto cuya fama ha traspasado las fronteras del país nipón para alcanzar al público norteamericano. Aunque en Europa tuvimos que recurrir a la importación para poder disfrutar de ese primer *Katamari Damacy*, **Electronic Arts** se hará cargo de la distribución en nuestro país de su secuela, cuya fecha de lanzamiento aún no está confirmada. Por suerte, esta segunda parte mantiene intactos todo el encanto y la particular mecánica del original y, una vez más, nuestro objetivo será hacer girar el *katamari* (una especie de esfera con increíbles poderes adhesivos) para ir aumentando su volumen y así poder arrastrar objetos cada vez mayores, junto con animales, personas y hasta casas. El reto será conseguir un *katamari* del mayor tamaño posible o lograr un objetivo en poco tiempo. Una de las novedades de esta versión es que no sólo podremos manejar al pequeño Príncipe sino que también contaremos con sus primos, todos con el pintoresco estilo marca de familia. En cuanto a las posibilidades multijugador, tendremos que enfrentarnos a otro usuario a pantalla partida y, además, esta entrega incluye un modo doble cooperativo en el que cada jugador aparecerá a un lado del mismo *katamari,* haciendo que la coordinación de movimientos entre ambos sea fundamental. ■ ***Supernena***

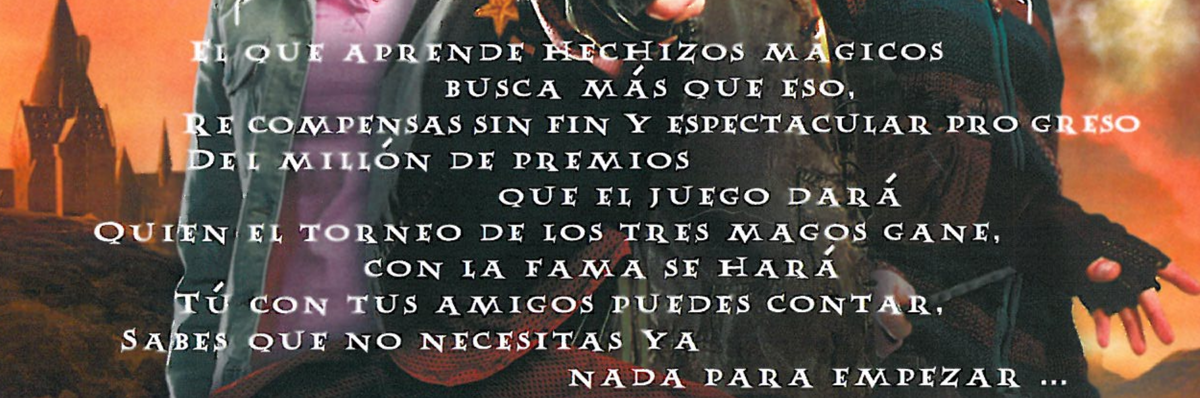
ON
Aunque se trate básicamente de «más de lo mismo» con respecto a la primera parte, sigue resultando de lo más original

OFF
Que, a pesar de su éxito en EE.UU. y Japón, los europeos hayamos tenido que esperar a la secuela para disfrutar de la originalidad de Katamari Damacy

■ **Haz rodar tu katamari y arrastra todo tipo de objetos**







El que aprende hechizos mágicos
busca más que eso,
Recompensas sin fin y espectacular progreso
Del millón de premios
que el juego dará
Quien el torneo de los tres magos gane,
con la fama se hará
Tú con tus amigos puedes contar,
Sabes que no necesitas ya
nada para empezar ...



PlayStation.2
PC
Harry Potter





WB

MAGNA CARTA

TEARS OF BLOOD

Los coreanos también saben programar

No es corriente que llegue hasta nuestro país un juego programado en el dividido país asiático, sobre todo porque allí la plataforma reina es el PC. De hecho, el título que nos ocupa fue lanzado originalmente para este sistema, pero tras su tremendo éxito los creadores decidieron desarrollar una conversión mejorada para la consola de **Sony**. La historia nos sitúa en un reino fantástico, *Efferia*, donde la raza de los humanos está en perpetuo conflicto contra los *Yason*, unas criaturas muy similares a ellos pero con diferentes intereses. El protagonista, Calintz, es el jefe de un grupo de mercenarios conocidos como *Tears Of Blood*. Con estas premisas, el género elegido no podía ser otro que el RPG. Haciendo gala de marcadas similitudes en muchos aspectos con el gran *Final Fantasy XI*, presenta unos novedosos combates a medio camino entre los turnos y el tiempo real, donde también entrará en juego nuestra habilidad a la hora de pulsar el botón indicado en el momento adecuado. ***Magna Carta*** introduce, además, algunos conceptos con los que pretende hacer evolucionar el género en lo que a jugabilidad se refiere, algo que se agradece. En cuanto al apartado técnico, cabe destacar el «original» diseño de los personajes y las elaboradas secuencias de vídeo, así como la libertad que ofrecen sus escenarios abiertos. Una propuesta interesante. ■ ***Dani3po***

El diseño de los personajes ha sido realizado por un afamado ilustrador



COMPAÑÍA: DIGITAL BROS
DESARROLLADOR: SOFTMAX
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: COREA
GÉNERO: RPG
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

ON
Un juego de rol por turnos siempre será apreciado por los fans, y la cantidad de seguidores con los que cuenta éste nos hace albergar esperanzas

OFF
Las diferentes mecánicas del juego hacen que al principio sea algo complicado comprender el desarrollo, sobre todo a los neófitos

«EL JUEGO LLEGA DESDE COREA PARA INTENTAR REVOLUCIONAR EL GÉNERO DE LOS JUEGOS DE ROL»



speedracer®

Edición Fernando Alonso



CARACTERÍSTICAS

Licencia oficial Fernando Alonso.
Moderno e impactante diseño.
Materiales de primera calidad.
Totalmente programable.
Compatible con PS2.
Cambio de marchas en el volante (levas).
Sistema sencillo: conectar y jugar.

CARACTERÍSTICAS **RADIOFRECUENCIA**

Licencia oficial Fernando Alonso.
Conexión por radiofrecuencia a 2,4 GHz. Con un alcance de 10 metros.
Utiliza 4 baterías del tipo AA de 1,5Vol. No incluidas.
Incluye adaptador de corriente que permite jugar sin baterías.
Materiales de primera calidad.
Totalmente programable.
Compatible con PS2.





Hay veinticuatro ATV y nuevos minijuegos

ATV OFFROAD FURY 3

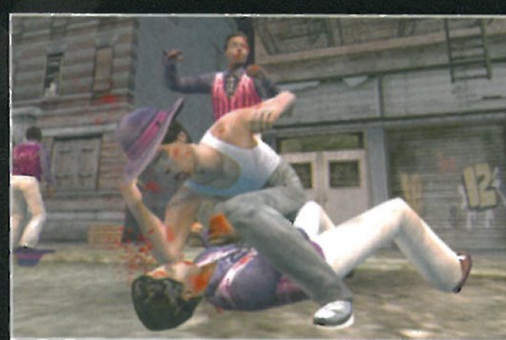
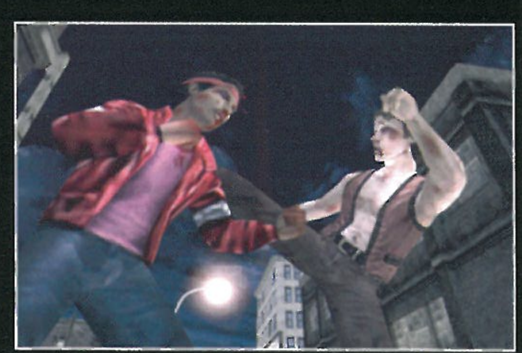
Si te gustan los coches y las motos, prueba los ATV

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: CLIMAX
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: CONDUCCION
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

Los ATV, muy similares a los más populares *quads*, reúnen en cuatro ruedas todas las características propias del *motocross*. ***ATV Offroad Fury 3*** da como siempre su toque personal a estos vehículos, exagerando premeditadamente su capacidad de salto y dotándoles también de una estabilidad a prueba de bombas. Todo sea por mantener la gran jugabilidad que ya mostraron entregas precedentes y que le convierte en una alternativa muy válida frente a los juegos de *motocross*, a los que supera en no pocos apartados. El programa busca más propiciar carreras ajustadas y competidas que exigirnos demasiado, lo que sin duda juega a favor del programa aunque sea a costa de sacrificar cualquier atisbo de simulación; podemos volcar o vernos fuera de pista, que enseguida nos engancharemos de nuevo a la cabeza de carrera dispuestos a presentar batalla. El numeroso repertorio de circuitos, tanto *indoor* como al aire libre, es otro de los puntos fuertes del juego. Son variados y de considerable extensión, además de abarcar las superficies más diversas: tierra, barro, nieve, hielo o hierba. A pesar del renovado motor gráfico, esta tercera entrega ya no deslumbra como cuando la primera llegó a nuestras manos en la prehistoria de la consola. De todos modos, hay mejoras evidentes, como una mejor articulación de los ATV, una mayor sensación de peso durante los saltos, aumento de la oferta de minijuegos y un modo Online depurado. Su ajustado precio (29,95 Euros) será también otro dato a tener muy en cuenta. ***Molokai***

ON
El control de los ATV es muy asequible, ideal para los que gusten de juegos de conducción rápidos y libres de mayores complicaciones

Esta tercera entrega deja entrever algo de estancamiento en el apartado gráfico y otros aspectos técnicos, más relevantes en otras ocasiones
OFF

R

18+
www.pegi.info

Paramount
A VIACOM COMPANY

XBOX

ROCKSTAR GAMES
PRESENTA

THE WARRIORS

UNA PRODUCCIÓN DE ROCKSTAR TORONTO
BASADO EN LA PELÍCULA DE PARAMOUNT PICTURES

YA A LA VENTA
PARA PLAYSTATION®2 Y XBOX®

WWW.THEWARRIORS-ELJUEGO.COM









PlayStation®2



TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2





CALL OF DUTY: B.R.O.
Treyarch se estrena en el género FPS (First Person Shooter) a lo grande, recreando las hañazas bélicas de la Big Red One, la unidad más condecorada del ejército de EE.UU. durante la Segunda Guerra Mundial.



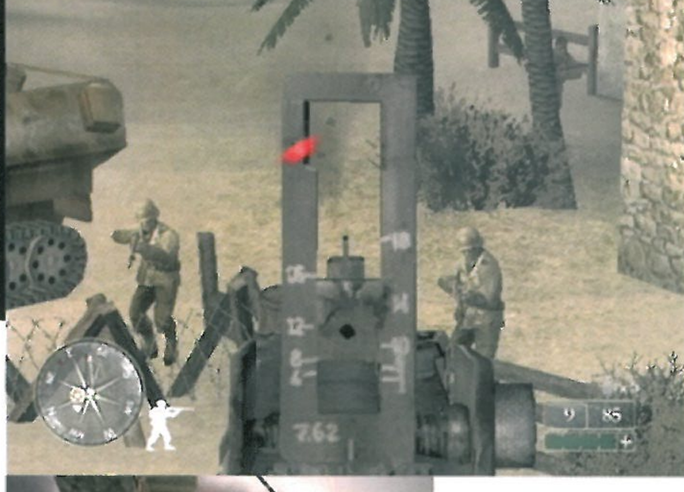
THE WARRIORS
Rockstar recupera el espíritu de las peleas callejeras (Double Dragon, Final Fight) con esta soberbia adaptación del clásico cinematográfico de Walter Hill. ¡Ponte tus colores de guerra y reparte caña por el barrio!



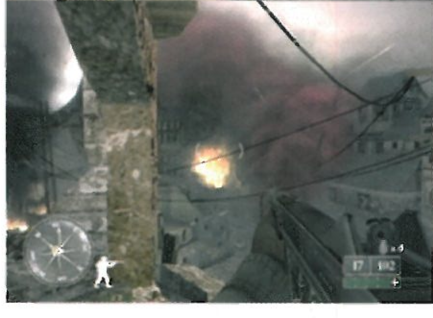
SOUL CALIBUR III
La nueva entrega de la saga de Namco llega en exclusiva para PS2 con la jugabilidad original y tres nuevos luchadores, multitud de modos de juego y un editor de personajes como principal novedad.







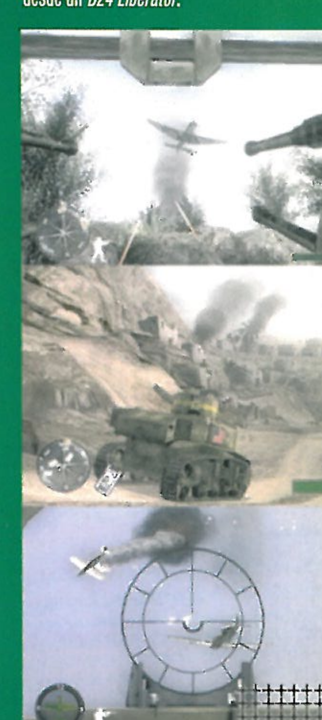


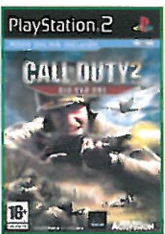


Entre los efectos gráficos que incorpora Call Of Duty 2 Big Red One, uno de los que mas admiración nos ha causado es el humo. Es de un realismo pocas veces alcanzado en una PS2

EVENTOS EN LA TRADICIÓN CALL OF DUTY

La gran acogida que tuvieron las fases en tanque del anterior *Call Of Duty* han animado a **Treyarch** a incorporar nuevos eventos, como manejar cañones antiaéreos, pilotar nuevos blindados o lanzar bombas desde un *B24 Liberator*.





COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: TREYARCH
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-16
MISIONES: 14
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 42 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.callofduty.com

Activision reclama el trono de los shooters bélicos de PS2

La feroz lucha entablada entre **Electronic Arts** (*Medal Of Honor*), **Activision** (*Call Of Duty*) y **UbiSoft** (*Brothers In Arms*) por dominar el género de los *shooters* bélicos (sección Segunda Guerra Mundial) alcanza un nuevo nivel con la llegada de ***Call Of Duty 2 Big Red One***. *Brothers In Arms* se distinguía por ofrecer los mejores gráficos... hasta que ha entrado en liza **Treyarch** (*Ultimate Spider-Man*), uno de los activos más valiosos con los que cuenta **Activision**. Aunque su experiencia en el terreno de los FPS era prácticamente inexistente, la absorción de Grey Matter (autores de *United Deffensive*, el disco de misiones del primer *Call Of Duty* de PC) les ha proporcionado el *Know How* necesario para competir cara a cara con **Electronic Arts** y **UbiSoft**, para construir un *shooter* bélico tan deslumbrante como divertido. Durante tres gigantescas campañas reviviremos la odisea de *Big Red One*, la primera división de infantería del ejército de EE.UU., la unidad más condecorada (dieciséis Medallas de Honor del Congreso) y la que más prisioneros hizo (100.000) durante la II Guerra Mundial. El cineasta Samuel Fuller, maestro del cine de guerra, narró su propia experiencia como miembro de la *Big Red One* en Rojo Uno, División de Choque (1980), en donde Lee Marvin y Mark Hamill se enfrentaban a las fuerzas del Eje en tierras africanas y europeas, sobre los mismos escenarios que tendrás ocasión de visitar durante las catorce misiones que propone este juego. Desde las arenas de Libia (combatiendo a los *Afrika Korps* del mariscal Rommell) hasta el corazón de Europa, atravesando Italia, Francia, Bélgica y la inexpugnable Línea Sigfrido. Uno de los grandes alicientes de ***Call Of Duty 2 Big Red One*** es poder enfrentarnos por primera vez a las tropas de Mussolini (en Sicilia) y a los franceses del gobierno colaboracionista de Vichy (en el Norte de África), algo que





EL GRAN DESEMBARCO

Uno de los retos a los que se enfrentaba **Treyarch** era recrear el Desembarco de Normandía, de una forma tan espectacular como novedosa (el Día D ha sido un tema recurrente en casi todos los *shooters* bélicos). Desde un barco, y con ayuda de unos prismáticos, guiarás los bombardeos sobre los búnker nazis, para después combatir a pie de playa.



Tendrás ocasión de participar en batallas de tanques frente a los blindados del Afrika Korps de Rommel



CONTRA ITALIANOS Y FRANCESES

Por primera vez, podremos enfrentarnos a los aliados de los alemanes: los franceses del gobierno colaboracionista de Vichy y las tropas italianas del «Duce» Mussolini.



siempre habían pasado por alto los anteriores *shooter* bélicos, quizá para no molestar a los usuarios galos. El rigor histórico ha sido lo que ha motivado a **Treyarch** a incluir a italianos y franceses, pero con ello se ha ganado también en variedad de enemigos y armas (las *berettas* italianas son una verdadera maravilla). En lo que no ha habido cambios es en el desarrollo del juego. Es la misma mecánica de «pasillo» que todos llevamos amando/odiando desde los tiempos del primer *Medal Of Honor* de **PSone**. **Electronic Arts** intentó expandir el «terreno de juego» con *MOH: European Assault*, pero a cambio de ofrecer una mecánica más abierta sacrificó la espectacularidad, algo en lo que no han querido caer **Activision** y **Treyarch**.

Call Of Duty 2 Big Red One es una fascinante «montaña rusa» que no permite un segundo de respiro al jugador, alternando la típica vista en primera persona con eventos especiales al más puro estilo *Call Of Duty*, a bordo de lanchas, tanques, *jeeps* e incluso un bombardero *B24 Liberator*. Aunque eran conscientes de que no podían competir con el poderío gráfico del *Call Of Duty 2* de PC (y su conversión a Xbox 360), los grafistas de **Treyarch** han realizado un enorme esfuerzo por dotar a este título de los mejores gráficos que se han visto jamás en un *shooter* de este corte para **PlayStation 2**. El humo, las explosiones, la

«LA BIG RED ONE INSPIRÓ UNA MEMORABLE PELÍCULA DEL MAESTRO DEL CINE BÉLICO, SAMUEL FULLER»

En Sicilia tendrás ocasión de combatir a las tropas italianas, casa por casa, ruina por ruina

El juego arranca en África, para después saltar a Sicilia y desde allí a la costa francesa, donde revivirás el mítico «Día D»

animación de los soldados (realizada a partir de sesiones de captura de movimiento con algunos de los actores de la serie de TV *Hermanos De Sangre*) y los escenarios de ***Big Red One*** nos demuestran que los 128 *bits* de **Sony** aún son capaces de dar mucha guerra (perdón por el chiste fácil). El precio a pagar por semejante despliegue gráfico es tener que seguir un camino marcado por los programadores, aunque algunas fases ofrecen rutas alternativas (no demasiado alejadas, eso sí) para llegar a un mismo punto. Por su parte, la música de Graeme Revell (*Sin City, Las Crónicas De Riddick*) se encarga de aportar ese «toque épico», necesario en los momentos de mayor acción, aunque la mayoría de las veces queda relegada a un segundo plano bajo los contundentes efectos de sonido y los constantes comentarios de nuestros camaradas, impecablemente doblados al castellano. Aún con todas sus limitaciones (es algo corto, sólo catorce misiones, y no ofrece demasiada libertad de acción) ***Call Of Duty 2*** se corona como el número uno de los *shooters* de guerra para **PlayStation 2**. Es más espectacular que *Medal Of Honor: European Assault* y más accesible que *Brothers In Arms*. Para encontrar algo mejor habrá que esperar a las plataformas de nueva generación, aunque seguro que **Electronic Arts** ya maquina algo para no perder el liderato en un género que ella misma creó. ***Nemesis***

«BIG RED ONE OFRECE DUELOS ON-LINE PARA 16 JUGADORES»

CALL OF DUTY 2...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El shooter bélico más espectacular jamás diseñado para PS2.
[+] Los eventos especiales, en particular el vuelo en el B24.
[-] La mecánica de «pasillo» no ofrece libertad de acción.
[-] Es más corto de lo que nos hubiera gustado.

16+

9.5 **GRÁFICOS:** No hay palabras para describir nuestra admiración hacia los grafistas de este juego. No se puede hacer más con una PS2.

9.2 **AUDIO:** Buena música y mejores efectos de sonido. Dolby Pro-Logic II. Magnífico doblaje al castellano.

8.9 **JUGABILIDAD:** Habríamos preferido sacrificar algo de la estupenda calidad gráfica del juego por una mayor libertad de acción.

9.1 **DURACIÓN:** El título no es excesivamente largo, pero ofrece diversión ilimitada para dieciséis jugadores en modo On-line.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Call Of Duty 2 Big Red One es como una montaña rusa. Te deja sin aliento, pero no te permite salir del camino prefijado, un mal endémico del género. Aun así, existen pocas cosas más adictivas que avanzar e ir matando soldados nazis.

9.3 (SOBRE 10)







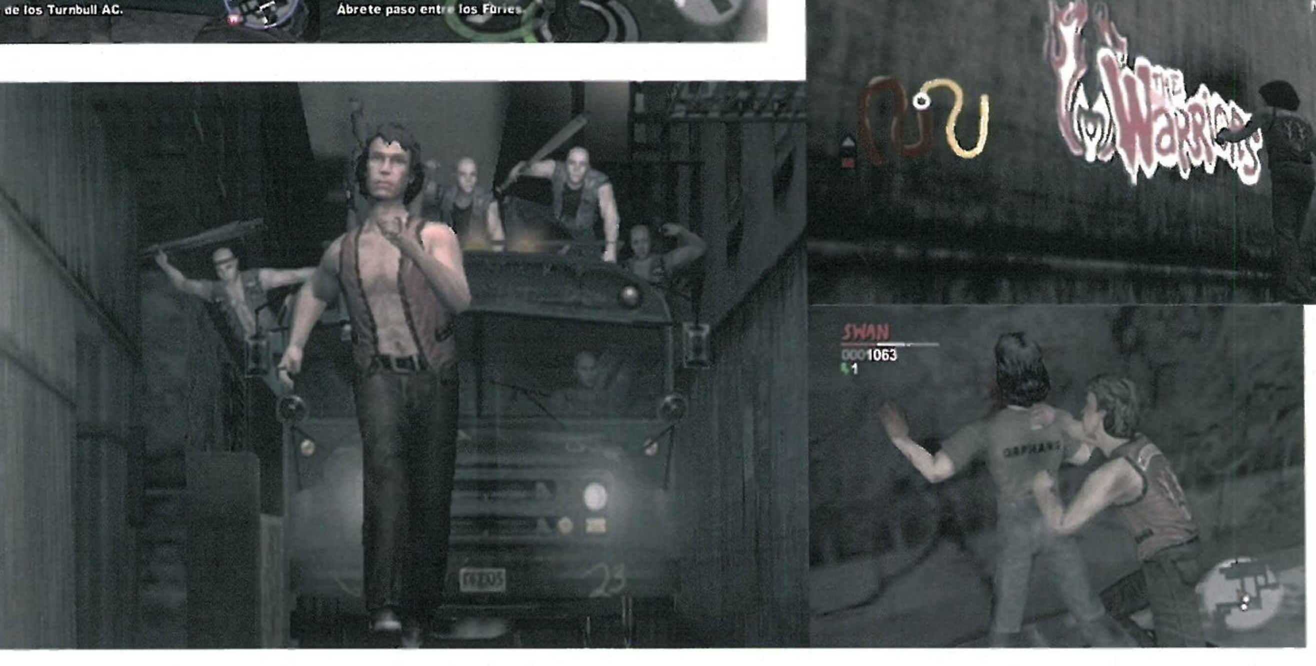
COMPAÑÍA: ROC
DESARROLLADOR:
ROCKSTAR TORONTO
DISTRIBUIDOR:
TAKE TWO
PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ/EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MISIONES: 18
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 95 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,99

http://www
rockstargames.com





■ Aprende cuanto antes el arte del graffiti para marcar tu barrio y dejar constancia de tu paso por otros territorios



■ Utiliza el escenario como un arma más. Acerca a tu enemigo hacia la pared y empotra su cara contra el muro... ¡es más efectivo que las patadas!

LA RECREATIVA DE LOS WARRIORS

Completa los cinco capítulos históricos (en los que se narran los orígenes de la banda) y podrás jugar con *Armies Of The Night*, una recreativa al más puro estilo *Double Dragon* (¡el prólogo es idéntico!).



Rockstar eleva la lucha callejera a los altares

Puro fanatismo, pasión, adoración por un género, la lucha callejera (los *street brawls*) y una película, *The Warriors*. Ese ha sido el motor que ha alimentado este proyecto, desarrollado durante tres años por **Rockstar** Toronto y que por fin es una realidad. Una bendita realidad para todos aquellos que hemos crecido con *Double Dragon*, con *Final Fight* y *Renegade*, que hicimos de las peleas callejeras nuestro género favorito y fuimos testigos de su declive en beneficio de los *beat'em-ups One-On-One* (*Street Fighter II*, etc.). ***The Warriors*** es mucho más que la adaptación de aquella mítica película de Walter Hill que inspiró el nacimiento de los *street brawls*. La odisea nocturna de aquella banda urbana, perseguida por todas las demás pandillas de Nueva York ha dado pie al *street brawl* con el que todos hemos soñado. Un auténtico homenaje a la lucha callejera en el que darás rienda suelta a tus instintos más agresivos, peleando, defendiendo tu territorio de otros bandos, extorsionando comerciantes, robando radiocasetes de los coches (al más puro estilo «mangui» de los años 70), atracando y llenando la ciudad de *graffitis*. Manhattan vive bajo el terror de las bandas, y tu formas parte de una de las más temidas. Pero mantener esa reputación exige sudor y mucha sangre. Los combates serán numerosos y sólo sobrevivirán los más duros, los que no tengan reparos en reventar la cabeza de un rival contra la pared o recurrir a bates o navajas. Hasta revivir los hechos narrados en la película, que sólo abarcan el último 30% final del juego, aprenderás a controlar tu territorio, *Coney Island*, a huir de la policía y sobre todo a pelear. Como sucede con la saga *GTA*, el éxito de *The Warriors* no reside en sus gráficos (simpáticos,

EL MODO COOPERATIVO

El modo Historia de ***The Warriors*** puede disfrutarse en solitario, o en compañía de un amigo. Para disfrutar del modo cooperativo no hace falta empezar otra partida ni entrar en complicados menús. Sólo hay que enchufar un segundo *pad* a **PS2** y ya está. Además, la pantalla partida permite disfrutar de una total libertad de acción. Cada vez que os aproximéis, la pantalla se convertirá en una sola.





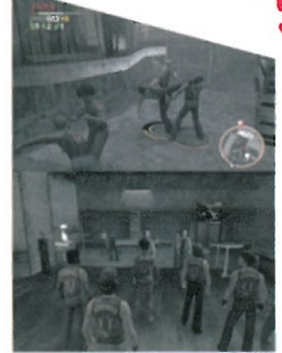
UNA NOCHE INFERNAL

Sólo las últimas cuatro fases (de las dieciocho que componen el juego) recrean los acontecimientos narrados en la película de 1979. Durante una multitudinaria reunión en *Central Park*, Cyrus, líder de los *Grammercy Riffs* (la banda más poderosa de N.Y.) es asesinado. Culpados injustamente del crimen, los *Warriors* inician una desesperada huida hacia su hogar en *Coney Island*, con todas las bandas de Manhattan pisándoles los talones...



TURNBULL A/C

Esta panda de *skin heads* gobierna la zona de *Gunhill*, que recorren de una punta a otra a bordo de un viejo autobús escolar pintado de verde. Recurre al sigilo para infiltrarte en su territorio sin levantar la alarma y podrás acabar con ellos fácilmente. Muy diferente será la cosa cuando se hallen a bordo de su autobús... entonces será el momento de correr.



ORPHANS

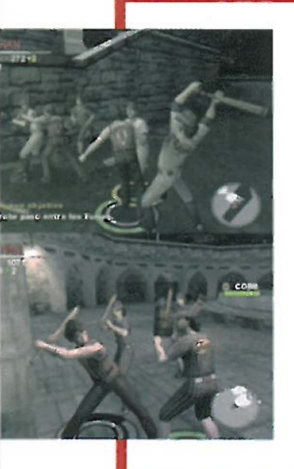
Unos «pringaos». No han olvidado el encuentro que tuviste con ellos unas fases atrás, y esta vez utilizarán armas blancas durante la pelea. Afortunadamente, y a pesar de su gran número, siguen siendo más flojos que un canario tuberculoso. Tras la pelea, Mercy, hermanastra del líder de los *Orphans*, se unirá a los *Warriors* en la huida a *Coney Island*.



PUNKS

La pelea en los lavabos del metro, una de las escenas más recordadas de la película de *Walter Hill*, ha sido fielmente recreada por **Rockstar**. Armados con bates y navajas, los *Punks* te pondrán en más de un apuro, sobre todo porque tendrás que proteger además a Mercy en un escenario realmente pequeño, repleto de gente con ganas de derramar sangre.

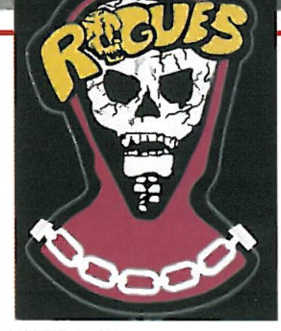




FURIES

Riverside Park es el hogar de los *Baseball Furies*, la pandilla más carismática de la ciudad (y todo un icono dentro de la historia del cine, gracias a la impactante combinación de equipación deportiva y maquillaje a lo *KISS*). Los *Furies* son unas auténticas malas bestias que manejan el bate de béisbol con la habilidad de Babe Ruth, aunque lo suyo es batear cabezas... Tendrás ocasión de comprobarlo.







LIZZIES

Mientras los demás «discuten» con los *Baseball Furies*, tres de los componentes de los *Warriors* acaban en la guarida de las *Lizzies*, una banda femenina especializada en hacer «bajar la guardia» a sus enemigos para atacar por sorpresa. Rembrandt, Cochise y Vermin tendrán ocasión de probarlo. Escapa cuanto antes de allí, antes de caer bajo el peso de las balas.





ROGUES

Mientras sale el sol, los *Warriors* llegan a *Coney Island* creyendo dar fin a una noche de pesadilla. No saben que allí les esperan los *Rogues*, los verdaderos responsables del asesinato de Cyrus. Swan tendrá oportunidad de vengarse combatiendo con el desequilibrado Luther, líder de los *Rogues*. Primero a puño limpio, luego arrojando todo lo que pueda encontrar sobre la arena de la playa. Cuidado con Luther, su puntería es legendaria.





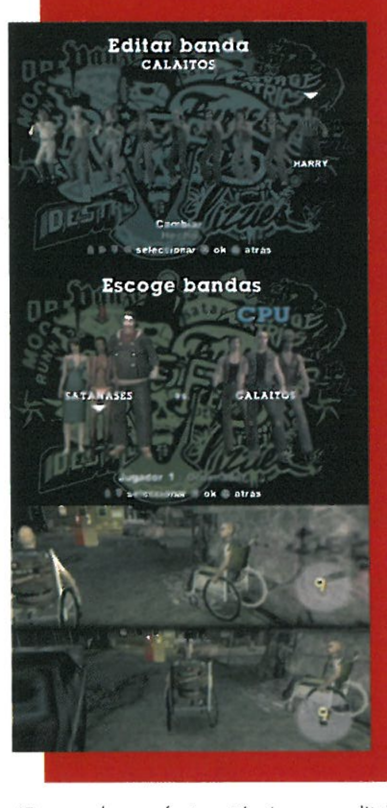
DE LA PANTALLA DE CINE A TU PS2

El conocido perfeccionismo de **Rockstar** queda patente en las incontables *intros* del juego, que reproducen con una fidelidad pasmosa diálogos, situaciones y encuadres de cámara de la película original de *Walter Hill*. Hasta los subtítulos en castellano son idénticos al doblaje español de 1979.

■ ¿Quién no ha deseado alguna vez dar una paliza a un mimo? Éste se lo merecía...

CREA TU PROPIA BANDA

Elige nueve personajes de entre todo el universo de *The Warriors* (desde componentes de otras bandas a oficinistas y galanes de discoteca), dale nombre a tu banda y compite contra la máquina o un amigo en diferentes minijuegos, como el rey de la montaña de chatarra, la pelea campal o la carrera de sillas de ruedas.





■ No todo consiste en dar puñetazos. Tendrás que ser hábil con el pad para abrir cerraduras y robar radiocasetes

pero de una factura técnica normalita) sino en su jugabilidad y enorme carga adictiva. La contundencia de los duelos te dejará sin palabras. En cuestión de minutos aprenderás cómo agarrar a tus enemigos, a realizar golpes conjuntos (con la máquina o con un amigo, gracias al modo cooperativo), a interactuar con el escenario (lanzando al enemigo por la ventana o empotrándolo contra un lavabo) y a explotar los diferentes estilos de lucha de cada uno de los nueve componentes de los *Warriors*. A lo largo de dieciocho misiones tendrás ocasión de controlarlos a todos, desde el bautismo callejero del novato Rembrandt a la pelea final contra los *Rogues* en la playa de *Coney Island*. Para evitar la monotonía de salir de una pelea para entrar en otra, **Rockstar** Toronto ha introducido elementos de infiltración, de habilidad (con mini-eventos, como persecuciones o concursos de *graffitis*) y multitud de contenidos extras al margen del modo Historia, como la posibilidad de construir tu propia banda y participar en todo tipo de minijuegos para uno o dos jugadores. Mis primeras catorce horas de juego sólo me han bastado para completar un 67% de todo lo que ofrece ***The Warriors*** y, cada semana, Internet desvela un nuevo secreto, lo que supone otro aliciente para regresar una y otra vez a las calles de Nueva York. Lo último, la promesa de que si acabo el juego en su nivel de dificultad más alto, podré activar el modo *Fury*: todo el modo Historia entero, desde la perspectiva de los *Baseball Furies*. Tengo que probarlo... ■ ***Nemesis***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Con diferencia, el street brawl más largo de la historia...
... y uno de los más adictivos. No podrás apagar tu PS2.
[+] El celo con que se ha recreado cada detalle de la película.
[+] Los extras: la coin-op a lo Double Dragon, los minijuegos...

18+

8.8 **GRÁFICOS:** La recreación de NY de los 70 es impecable. Los luchadores son graciosos, aunque no son los de Urban Reign...

9.2 **AUDIO:** Rockstar ha rescatado la banda sonora y la DJ radiofónica de la película. Voces en inglés, subtituladas en castellano.

9.5 **JUGABILIDAD:** Imparable. Los golpes no pueden ser más sencillos de ejecutar ni más espectaculares.

9.2 **DURACIÓN:** Catorce horas sólo abarcan un 67% de juego. Por no hablar de los minijuegos para dos jugadores y los extras.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Puede que Urban Reign haya ganado la partida en el apartado gráfico, pero The Warriors es el vencedor en todo lo demás, especialmente en lo referente a jugabilidad y duración. Es el Street Brawl de la década.



PlayStation.2



CRÓNICAS DE LA ESPADA

En el modo más original de *Soul Calibur III* pondrás a prueba tus dotes de estratega. Defiende, repara y potencia tus defensas a la vez que atacas los baluartes enemigos con tus personajes editados y ganados.



SOUL CALIBUR III

El beat'em-up más original y completo de Namco

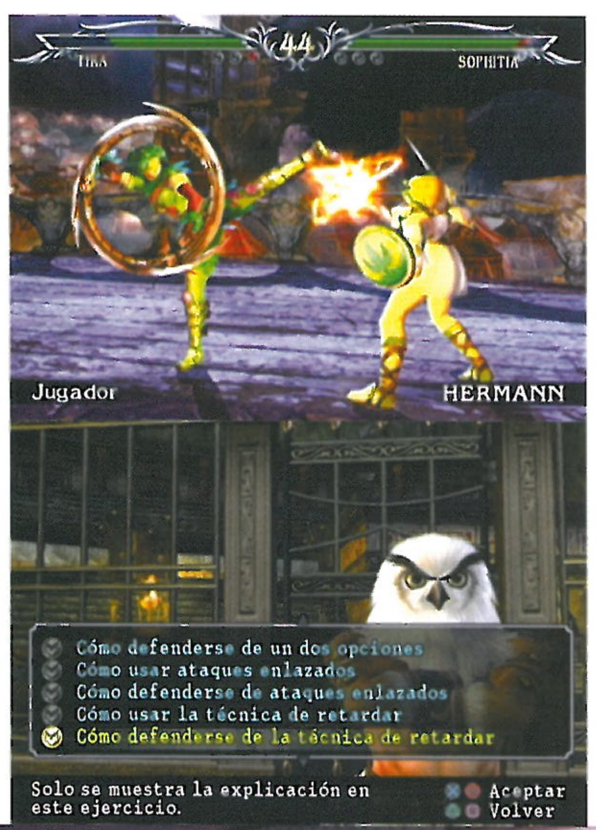


COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MODOS DE JUEGO: 6
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS/JAPONÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 298 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://www.soulcalibur-3.com/

Con el recuerdo reciente de *Tekken 5* aún en nuestra retina (y en nuestros pulgares), **Namco** lanza la tercera entrega de *Soul Calibur*, que a primera vista parece una mera actualización de la anterior versión, pero que tras unas cuantas partidas se mostrará como uno de los *beat'em-up* más completos y técnicamente impecables de la historia de **PlayStation 2**. Tratándose de un juego de lucha aparentemente clásico, lo primero que nos chocará nada más empezar a jugar es la desaparición del típico modo *Arcade*; **Namco** lo ha sustituido en ***Soul Calibur III*** por el nuevo Relatos de Almas, similar a «Elige tu Propia Aventura» de *Timun Mas* pero en versión *beat'em-up*, en el que tendremos que tomar ciertas decisiones tras la mayoría de los combates e incluso en mitad de las *intros* (a través de *quicktimer events* como los del clásico *Shenmue*). Aunque poco tiene que ver con lo visto anteriormente en el género, el mencionado modo no es lo más original del título; la palma se la lleva Crónicas de la Espada. En esta modalidad, **Namco** ha unido estrategia y *beat'em-up* de la mejor forma posible, con el punto justo de dificultad y complicación, apto tanto para luchadores como para estrategas. Otra de las novedades según **Namco**, motivo principal de la omisión de personajes secretos o de otros juegos entre el elenco de luchadores seleccionables, es el modo de Creación de Personaje. En él podremos diseñar a nuestro luchador a fondo, seleccionando su profesión (o estilo de lucha), prendas y accesorios entre una gran variedad (que irá aumentando según se avance en el juego); después, ese mismo

«EL TÍTULO DE NAMCO OFRECE UNA SELECCIÓN DE MODOS DE JUEGO NUNCA VISTO EN UN BEAT'EM-UP»





■ Kilik ha sido uno de los personajes con más cambios en su repertorio de golpes



luchador podrá ser utilizado en el modo Crónicas de la Espada y en Competición Mundial. En dicho modo participarás en todo tipo de torneos contra oponentes virtuales, igual que en la opción *arcade* de *Tekken 5*. Para completar el impresionante despliegue de modalidades se halla el modo Arena de Almas, en el que te enfrentarás a los enemigos bajo extrañas circunstancias, las tiendas de armas, armaduras y extras (regentadas por tres chicas que podrán ser desbloqueadas como luchadoras) y el ya clásico Museo. Como complemento a la original apuesta de modos de juego de ***Soul Calibur III***, los desarrolladores han evolucionado notablemente su jugabilidad, aunque puede que sólo los más expertos en la saga sepan apreciar muchos de los cambios con respecto a la anterior versión. Muchos de los movimientos han sido extendidos con nuevas animaciones y más golpes, los *timings* de *combos* y *juggles* han sido ajustados y ahora, más que nunca, todos los personajes están igualados en posibilidades y, al mismo tiempo, se diferencian más en características como fuerza, velocidad, peso, etc. Para comprender estos cambios y asimilar el complejo sistema de lucha de ***Soul Calibur III***, **Namco** ha incluido por primera vez en la saga un completísimo Tutorial dividido en tres niveles de dificultad que nos enseñará a realizar las más complicadas acciones y a entender cada pequeño concepto de su jugabilidad. El catálogo de personajes seleccionables se ha visto aumentado bastante con respecto a la anterior edición, con la inclusión de «viejas glorias» como Rock, y totales novedades como Setsuka, Zasalamel y







En el modo Arena de Almas podrás combatir bajo ciertos modificadores como el que aquí veis

CREACIÓN

Decide cuál será la profesión de tu personaje y diseña su aspecto de pies a cabeza. Podrás elegir desde el color de sus ojos hasta el aspecto de los calcetines, pasando por el peinado, la forma de su cara e incluso sus complementos. Después, podrás usar a tus personajes y conseguir nuevos elementos para el modo Creación.





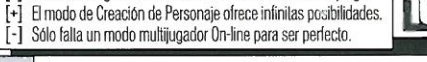
Tira. Aunque no ha pasado mucho tiempo desde la aparición de la última entrega de *Soul Calibur*, y mucho menos desde el lanzamiento del último *beat'em-up* de **Namco** (*Tekken 5*), el motor gráfico de ***Soul Calibur 3*** muestra una marcada evolución, con unos entornos de una belleza impresionante y tan detallados como no habíamos visto nunca en un juego de lucha. Así, las animaciones son extremadamente reales, con expresiones faciales y unas texturas impecables que recorren sus cuerpos, repletas de efectos de iluminación y *bump mapping*. El motor pone todo eso en pantalla sin ningún tipo de ralentización y con un *frame rate* altísimo, y muy estable. Lo único que falta en ***Soul Calibur III*** para ser el juego de lucha perfecto es un modo On-line, algo que según su productor no resultaría del todo satisfactorio para el usuario debido a las grandes diferencias entre la calidad de conexión de cada usuario. Perfecto para el aficionado ocasional a la lucha, gracias a su sencillo control (en su nivel más básico) y de infinitas posibilidades para expertos. ***Soul Calibur III*** coloca el listón del género a un nivel inalcanzable, tanto por su calidad visual como por sus excelencias jugables, al mismo tiempo que innova con modos nunca vistos en un *beat'em-up* y que harán las delicias de jugadores casuales y de «luchadores» empedernidos. ***Doc***

SOUL CALIBUR III

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es el beat'em-up con mejores gráficos que hemos visto en PS2.
- [+] Innova en el género de la lucha con nuevos modos de juego.
- [+] El modo de Creación de Personaje ofrece infinitas posibilidades.
- [-] Sólo falta un modo multijugador On-line para ser perfecto.

16+





- 9.4 **GRÁFICOS:** Namco se supera una vez más con un suave y detallado engine 3D, superior incluso al de Tekken 5.
- 9.3 **AUDIO:** Su banda sonora es similar a la de SC2: épica y magistralmente compuesta. Las voces pueden escucharse en japonés.
- 9.5 **JUGABILIDAD:** El control y las posibilidades de todos los personajes han sido potenciados. Lo mejor son sus nuevos modos.
- 9.5 **DURACIÓN:** SC3 olvida el clásico Arcade para dar paso a originales y longevos modos de juego. Sólo falta un modo On-line.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque no ha pasado mucho tiempo desde la aparición de Tekken 5, el mejor título de beat'em-up es ahora Soul Calibur III. Técnicamente inmejorable y con unos modos de juego nunca vistos en un programa de lucha.



PlayStation 2

COMBINA NEED FOR SPEED: MOST WANTED
DE LA MEJOR FORMA





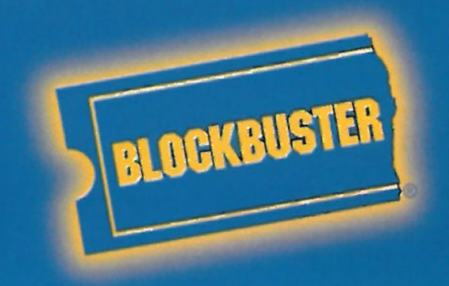
COMPRANDO UNO DE ESTOS TÍTULOS
POR 3€ MÁS LLÉVATE ESTE EXCLUSIVO MANDO VALORADO EN 16,99€



Promoción NEED FOR SPEED: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (500 uds.). Fecha de estreno (23/11/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. Promoción SPIDERMAN/SHREK: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (500 uds. de Ultimate Spiderman y 500 uds. de Shrek Superslam). Fecha de estreno (Ultimate Spiderman: 14/10/05; Shrek Superslam: 18/11/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES





POR SÓLO 59,99 EUROS P.V.P.

LLÉVATE RESIDENT EVIL 4

Y ELIGE LA MEJOR OPCIÓN:

GRATIS ESTE DVD EXCLUSIVO RESIDENT EVIL 4

ó

POR SÓLO 9€ MAS LLÉVATE ONIMUSHA 3

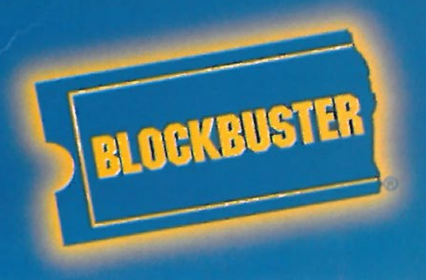
INCLUYE:

>>MAKING OF: descubre cómo nació esta obra maestra aclamada por la crítica. Incluye entrevistas con los creadores del juego.
>>EL ARTE DE RESIDENT EVIL: un libreto exclusivo que muestra el diseño del juego con imágenes de los protagonistas y sus enemigos.

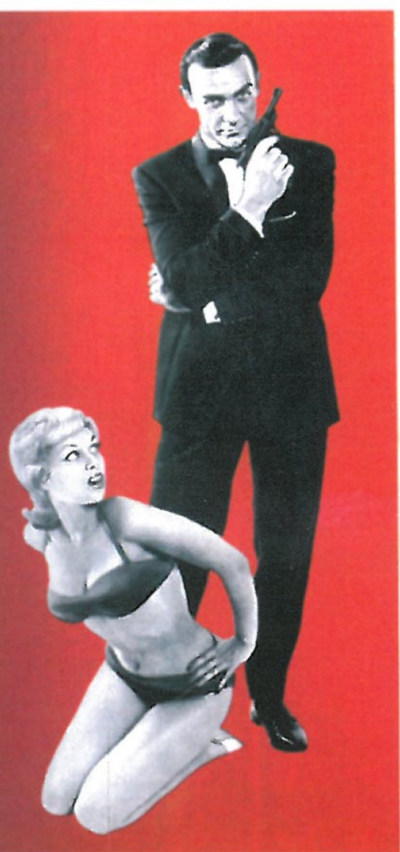
Promoción KING KONG: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (500 uds.). Fecha de estreno (15/11/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones. Promoción RESIDENT EVIL: Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (950 dvd "Making Of RE4" y 500 juegos "Onimusha 3"). Fecha de estreno (03/11/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. Las promociones Resident Evil 4 opción DVD "Resident Evil 4" y Resident Evil 4 opción Onimusha 3 no son acumulables entre sí. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para
JUGAR sin LÍMITES

















COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MISIONES: 18
VIDAS: 1
TEXTO/DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 125 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.eagames.com

DESDE RUSIA CON AMOR

Un deslumbrante ejercicio de nostalgia

Mientras en Hollywood se deshojaba la margarita de quién iba a ser el sustituto de Pierce Brosnan en el papel de James Bond (Daniel Craig ha sido finalmente el afortunado), en **Electronic Arts** tomaron una decisión tan sorprendente como afortunada: rescatar al primer Bond de todos, al mejor, a Sean Connery. No sabemos cómo lograron convencer al veterano actor escocés de 71 años. Quizá bastó con aparcar un camión repleto de dinero en la puerta de su casa, pero lo cierto es que Connery ha salido de su retiro para resucitar al personaje que le dio la fama. Y esta vez sólo ha tenido que prestar su voz. De rejuvenecerle se han encargado los grafistas de **EA Redwood Shores**, quienes además han devuelto a la vida al resto del reparto de *Desde Rusia Con Amor* (1963). Están todos, desde los entrañables Q, M y Moneypenny, al inolvidable villano interpretado por Robert Shaw. Este ejercicio de nostalgia, que bien podría ser el primero de una larga y próspera saga de recreaciones de filmes clásicos de Bond (¿Imagináis a un Roger Moore digitalizado? No se necesitarían muchos esfuerzos en lo referente a la animación facial...) es lo más llamativo de ***Desde Rusia Con Amor***, un *arcade* que mantiene el desarrollo de los anteriores juegos de Bond protagonizados por Pierce Brosnan, aunque con el encanto añadido de desarrollarse en una época llena de misterio y *glamour*, los





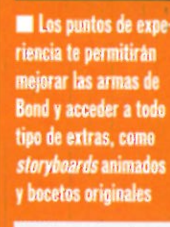












Los puntos de experiencia te permitirán mejorar las armas de Bond y acceder a todo tipo de extras, como *storyboards* animados y bocetos originales







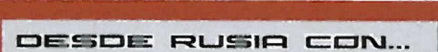
SU NOMBRE ERA SHAW, ROBERT SHAW

EA Redwood Shores ha resucitado a todo el reparto original del filme, incluyendo al villano, encarnado por Robert Shaw (Tiburón).





años 60, en plena Guerra Fría. El término *arcade* es el más preciso para definir un juego que abarca todos los géneros conocidos; hay disparos, lucha cuerpo a cuerpo, fases de conducción (a bordo, cómo no, del clásico *Aston Martin DB5*) e incluso elementos de RPG (se pueden mejorar las armas de Bond mediante puntos de experiencia). La soberbia recreación de los rostros de Connery y demás actores de la película eclipsa cualquier otro aspecto del título, tanto gráfico como sonoro. Y eso que la música es magistral, como la del filme en que se inspira. Lástima que con el doblaje al castellano nos vayamos a perder uno de los grandes alicientes del juego, que es escuchar la voz de Connery, pero eso es algo que se puede solucionar simplemente con poner el juego en inglés. Merece la pena, os lo aseguro. Bastante sencillo de jugar y sembrado de momentos espectaculares, ***Desde Rusia Con Amor*** es uno de los mejores juegos del agente 007 de cuantos se han producido en **PlayStation 2**. Claro que el que os dice esto es un mitómano de James Bond, que ha disfrutado como un niño reviviendo en su consola las situaciones, los escenarios, las secuencias más memorables de un largometraje mítico dentro de la filmografía del agente secreto creado por Ian Fleming. No puedo esperar a ver si **EA** se anima a repetir la jugada con *Goldfinger* u *Operación Trueno*. ■ ***Nemesis***



DESDE RUSIA CON...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El modelado facial de Connery y el resto del reparto original.
- [+] La música de John Barry. Oír la voz de Connery en V.O.
- [-] El control del Aston Martin, más brusco imposible.
- [-] El próximo Bond de videojuego tendrá la cara de D. Craig.

16+

9.2 **GRÁFICOS:** Salvo las fases de conducción, el resto es impecable. Lo mejor, el modelado y la animación facial de los actores.

9.2 **AUDIO:** El doblaje que han puesto a Connery no le «pega» demasiado, pero la música (de John Barry) es sencillamente soberbia.

8.9 **JUGABILIDAD:** El control de Bond es muy accesible, no se puede decir lo mismo del control de los vehículos.

8.8 **DURACIÓN:** Carece de modo On-line, pero ofrece un sinfín de contenidos añadidos, además de misiones ocultas y trajes extra.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El regalo de estas navidades para los mitómanos de James Bond. Ver de nuevo a Sean Connery encarnando al agente 007, aunque sea en un videojuego, es un verdadero acontecimiento. Ahora queremos ver a Roger Moore.



COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
NIVELES: 25
TEXTO-DOBLAJE CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 132 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

www.th-american-wasteland.com/

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

El mejor Tony Hawk de los últimos tiempos

Después de crear el subgénero deportivo de *skateboard* y complicarlo hasta niveles insospechados con la última entrega de *Tony Hawk's*, **Neversoft** da una oportunidad a los «patinadores» novatos con ***American Wasteland***. La nueva entrega de la interminable saga desvela poco a poco los secretos del género, cada movimiento, cada técnica, haciendo el juego perfecto para los no iniciados en el *skate*, que fácilmente podrían desanimarse (y no volver a jugar en la vida) con la primera partida de *Tony Hawk's Underground 2* debido a su alta dificultad. En ***American Wasteland*** todo es más simple, desde el diseño de personajes hasta el sistema de adquisición de ropa o material de *skate*, aunque si bien su desarrollo presenta una curva de dificultad, al fin, perfecta para todo tipo de jugadores, el juego también se complicará terriblemente en los niveles avanzados. Lo más original del nuevo título de **Neversoft** es, junto a la posibilidad de utilizar bicicletas BMX y llenar la ciudad de *tags* (modalidad de *graffiti*), su nuevo modo Historia, con más argumento que de costumbre y unos objetivos más claros y concisos en cada misión. Como de costumbre, **Neversoft** no se ha olvidado de los aficionados al sistema de juego clásico, e incluye un modo de juego estructurado en niveles en los que tendremos dos minutos para completar 10 desafíos. Lo mejor de todo es que en ***American Wasteland***, el modo clásico puede disfrutarse en modo cooperativo junto a otro usuario (*split-screen*); y además, **Neversoft** no se ha olvidado de añadir el modo multijugador On-line. Técnicamente, el juego sigue la línea de la última entrega, con un *engine* 3D terriblemente estable, sobre todo si tenemos en cuenta el detalle y el tamaño de los escenarios. Siguiendo el espíritu de la saga, su genial banda sonora pone la guinda al mejor *Tony Hawk's* de los últimos años. ■ ***Doc***

«SU CURVA DE DIFICULTAD PERMITIRÁ A LOS NOVATOS INICIARSE EN EL ARTE DEL SK8»

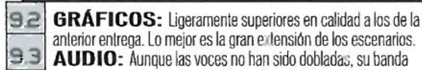
■ **Si la tabla se te ha quedado pequeña, American Wasteland te dará la oportunidad de montar en BMX y aprender nuevos trucos**

T.H.A.W.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Da la oportunidad a los novatos a aprender desde el principio.
[+] Su nuevo modo Historia y el modo clásico cooperativo.
[-] El Tutorial del principio aburrirá a los expertos de la tabla.
[-] Las voces del juego no han sido dobladas al castellano.

16+



9.2 **GRÁFICOS:** Ligeramente superiores en calidad a los de la anterior entrega. Lo mejor es la gran extensión de los escenarios.
9.3 **AUDIO:** Aunque las voces no han sido dobladas, su banda sonora se gana la puntuación: Green Day, My Chemical Romance...
9.2 **JUGABILIDAD:** El control de siempre, un nuevo modo Historia, el modo clásico, Create-a-Mode, juego On-line...
8.9 **DURACIÓN:** Si con los modos Historia y clásico el juego es largo, el multijugador On-line da vida infinita al juego de Neversoft.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Al fin, el último Tony Hawk de Neversoft deja de ser exclusivo de la élite del skate y muestra los secretos de los mejores trucos a los no iniciados. Sin duda alguna, el mejor Tony Hawk de los últimos años.



(SOBRE 10)

PlayStation 2



¡¡COMPITE y GANA!!
¡Fusiona dos coches en un súper bólido completamente equipado! Fulmina la carrera pisando a fondo el acelerador. Luego decide si prefieres disparar o conducir. Juega solo o forma equipo con tus amigos en un emocionante juego de acción multijugador
¡BAJA DEL COCHE!
Recorre a pie los escenarios y desbloquea nuevos coches y circuitos
¡FULMINA LA CARRERA!
Dispara con la torreta-pistola de 360º
CRASH TAG TEAM RACING
¡DISPONIBLE!
Descárgate el juego a tu móvil desde Vodafone live!
vodafone
www.crashbandicoot.com
SIERRA
RADICAL ENTERTAINMENT
PlayStation® 2 computer entertainment system PSP handheld entertainment system.
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
7+
www.pegi.info



COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: MONTPELLIER STUDIOS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
GÉNERO: AVENTURA
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
PERSONAJES: 2
NIVELES: 41
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 194 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.kingkonggame.com

EL VENTURE

PETER JACKSON'S KING KONG

Si todas las adaptaciones cine-videojuego fueran así...

Nunca hemos sentido una especial emoción ante las producciones lúdicas que se basan directamente en un gran lanzamiento cinematográfico. En la gran mayoría de las ocasiones nos encontramos ante un juego cuyo único objetivo es aprovechar el tirón de la película ofreciendo una fórmula mil veces vista. Tan sólo el aliciente de poder vivir la misma aventura que los protagonistas del filme en cuestión y encontrarnos con personajes conocidos invitan a seguir jugando cuando nos cae entre manos alguna de estas adaptaciones. Es por ello que nos sentimos tan tremendamente complacidos y a la vez sorprendidos por los derroteros que ha tomado finalmente este *King Kong*. Se prevé que la película será uno de los acontecimientos cinematográficos del año, y la verdad es que si su calidad es similar al juego que nos ocupa, méritos no le faltarán. Como hicieran en su día clásicos de la talla de *Half-Life* o *Far Cry*, ***King Kong*** propone una aventura que va mucho más allá del *shooter* en primera persona, a pesar de lo que pueda parecer en las imágenes. Y no me estoy refiriendo a las fases en las que controlamos al mono (que no dejan de ser un divertido interludio entre el meollo del desarrollo), sino a la perfecta e innovadora mezcla de acción, exploración y uso inteligente del entorno que nos propone nuestro viaje por *Skull Island*. Viaje que tenéis detallado en las capturas que acompañan a este artículo y donde, además, podéis observar por primera vez la última parte del juego que se desarrolla en La Gran Manzana. El genio creador de *Rayman* y del incomprendido *Beyond Good & Evil* ha

«LAS FASES EN PRIMERA PERSONA CONSTITUYEN EL GRUESO DE LA HISTORIA»

«LA ACCIÓN SIN SENTIDO NO TIENE LUGAR EN ESTA PRODUCCIÓN DE MICHEL ANCEL»



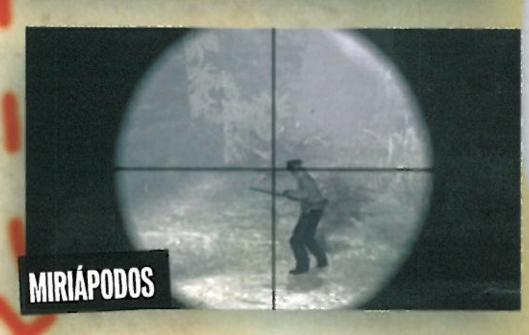


En ningún momento veremos marcadores en pantalla. Así se logra una inmersión total

BRONTOSAURIOS







Una de las armas que conseguiremos será un rifle con mira telescópica

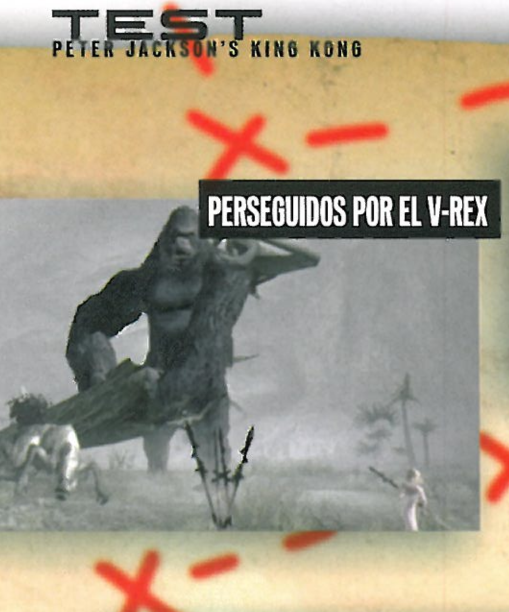






creado un sistema de juego que nos introduce totalmente en una experiencia fuera de este universo, donde nos convertiremos en la presa más preciada. No os penséis que en *King Kong* los componentes de la fauna que nos encontremos irán cayendo víctimas de nuestras armas de fuego. La mayoría de las veces nos hallamos prácticamente indefensos ante la preponderancia de velocirraptores, tiranosaurios, ciempiés gigantes, pterodáctilos y demás. Nuestra mayor baza será la inteligencia y el uso del entorno que nos rodea. Los animales salvajes temen el fuego sobre todas las cosas, acuden raudos cuando otro miembro del ecosistema muere y son incapaces de sortear el agua. Todos estos elementos tendrán que ser tenidos en cuenta para avanzar. El inteligentísimo empleo de la primera persona (de hecho nunca llegaremos a ver al protagonista) en las fases en las que controlamos a Jack, que constituyen el grueso del título, permite al jugador vivir las mismas sensaciones y experimentar hasta encontrar la solución adecuada, aunque en la mayoría de los casos son varias las posibilidades para avanzar. Lo cierto es que el juego es bastante lineal, con grandes pasillos selváticos y espacios abiertos con una sola salida. Pero esto es necesario si tenemos en cuenta que el desarrollo está supeditado en todo momento a la historia, y que, por lo que sabemos, se han tomado bastantes licencias con respecto al filme. La colaboración del equipo creativo del juego ha sido muy estrecha con Peter Jackson, y de hecho algunos bocetos e ideas no incluidas en la película por falta de metraje han sido aprovechadas para la versión lúdica. La recreación de los personajes es poco menos que magistral en lo que se refiere al apartado gráfico, pero es que además su presencia resulta fundamental para la atrayente atmósfera de la producción de **UbiSoft**. Ann (la




PERSEGUIDOS POR EL V-REX


EL TRONCO


LOS NATIVOS DE LA ISLA



DE VUELTA AL POBLADO


HAY QUE SALVAR A ANN

PERSEGUIDOS POR KONG


LA CAPTURA DE KONG




VENATOSAURUS


LUCHA EN LA GUARIDA


LLAMANDO A KONG


KONG AL RESCATE


LA GUARIDA DE KONG

«EL MOTOR GRÁFICO RECREA LA ISLA CON UN GRADO DE DETALLE ASOMBROSO»

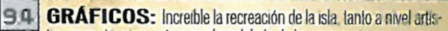
chica), Carl (el director de cine) y todos los demás nos ayudarán en infinidad de momentos, nos prestarán sus armas cuando se las pidamos y también deberemos protegerlos en otros tantos. Lo mejor de todo es que la tensión va «in crescendo» según avanzamos, llegando a su cénit dramático cuando la gran criatura llega a La Gran Manzana. Y si jugabilidad y ambientación han sido planeadas hasta el último detalle, lo mismo se puede decir del apartado técnico. Pese a que una isla semi desierta puede parecer un lugar monótono, los grafistas se las han ingeniado para crear una gran variedad de localizaciones distintas: una espesa jungla, oscuros pantanos, misteriosos templos en ruinas... Todos ellos hacen gala de un diseño asombroso y unos espectaculares efectos de luz. Puede que la fluidez del motor gráfico se vea comprometida en algún momento, pero es algo que no influye en la mecánica de juego. En cuanto al aspecto sonoro, destaca sobre todas las cosas el doblaje al castellano, realizado por actores profesionales de cine y que no sufre, afortunadamente, del síndrome «George Stobbard». Quizá el único detalle que se pueda criticar del juego es que lo acabaremos antes de lo que desearíamos, pero poco más se podría hacer por alargar esta experiencia. Además, la galería de extras y el hecho de poder disputar las fases de nuevo para conseguir la mayor puntuación posible alivian este «defecto». El rey de los simios reclama su trono en PlayStation 2. ■ *Dani3po*

P.J. HING HONG

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Ofrece un concepto original y desafiante.
[+] Al mismo tiempo, es muy accesible para cualquier jugador.
[+] Es el mejor ejemplo de aprovechamiento de una licencia.
[-] Puede resultar algo corto y el motor da tirones en ocasiones.

12+



9.4 **GRÁFICOS:** Increíble la recreación de la isla, tanto a nivel artístico como técnico, así como el modelado de los personajes.

9.5 **AUDIO:** El deslumbrante doblaje al castellano contribuye a sumergirnos totalmente en la aventura. La BSO es genial.

9.4 **JUGABILIDAD:** Hace mucho que no veíamos un desarrollo tan absorbente y lleno de posibilidades.

8.9 **DURACIÓN:** A pesar de su gran número de niveles, no nos costará mucho llegar hasta el final de la aventura.

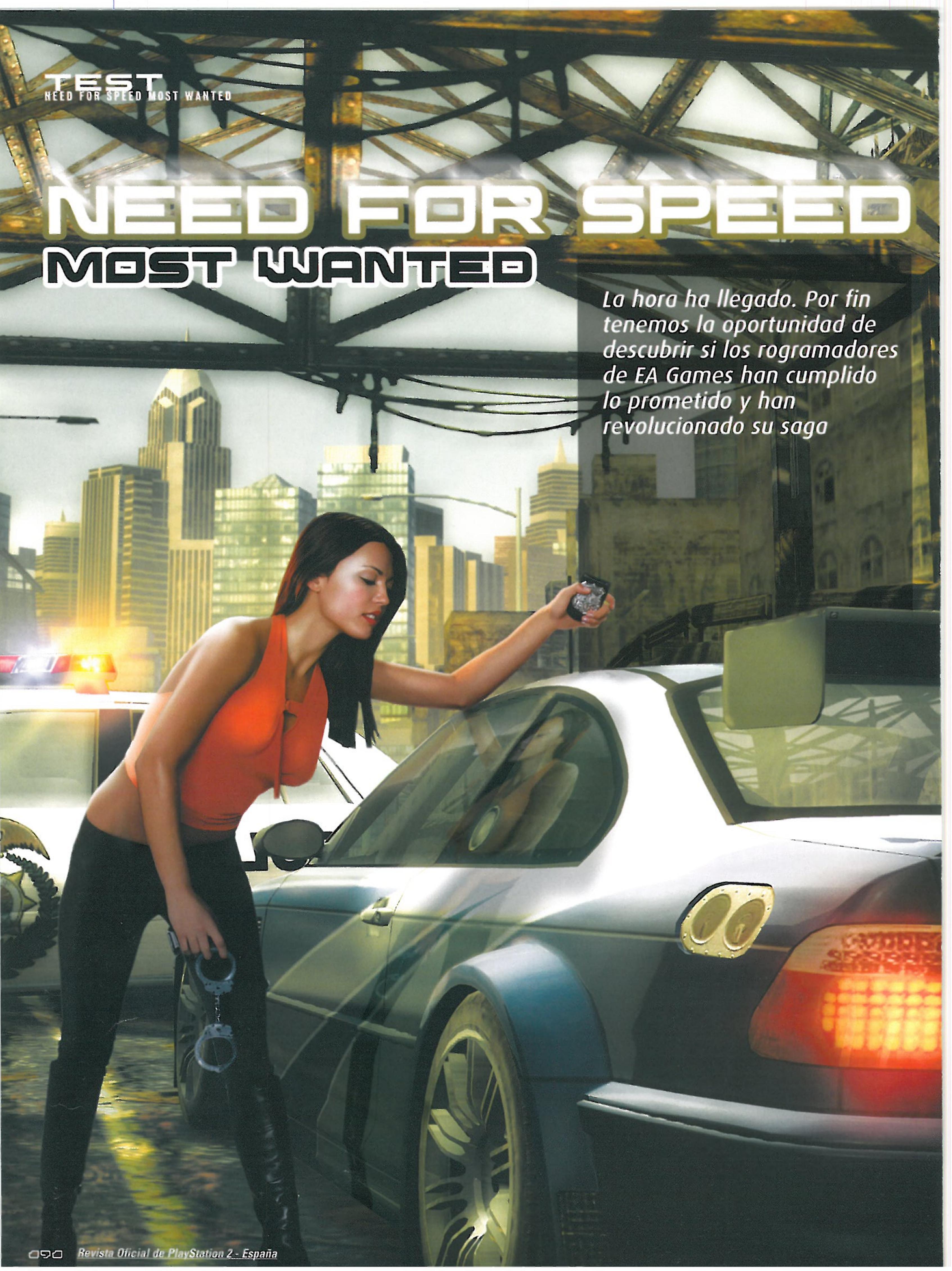
PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los estudios franceses de UbiSoft han creado una de las aventuras más atrayentes y jugables que recordamos. Apropiado para todos los jugadores, será complicado apartarse de él hasta haberlo completado.



(SOBRE 10)

PlayStation 2



NEED FOR SPEED
MOST WANTED

La hora ha llegado. Por fin tenemos la oportunidad de descubrir si los rogramadores de EA Games han cumplido lo prometido y han revolucionado su saga

LA POLI NO ES TONTA

Y en este juego menos. Dependiendo de las infracciones que hayamos cometido, será más o menos sencillo que nos den el alto y de comienzo una espectacular persecución. A medida que pase el tiempo, nuevos vehículos se irán sumando para hacer las cosas más difíciles. Para huir de ella, podremos derribar alguna construcción específica, de modo que se detengan para contemplar el desaguisado que hemos provocado. Una vez que hayamos conseguido darles esquinazo, podremos escondernos en unos lugares diseñados para ello con el objetivo de que se olviden de nosotros. Cuidado, porque podemos acabar en la cárcel y nuestro coche en el depósito.



COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: EA GAMES CANADÁ
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
VEHÍCULOS: 32
RIVALES: 15
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 120 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://espana.ea.com

Carreras ilegales, chicas explosivas, *Tuning*, persecuciones policiales... Todos estos conceptos empiezan a resultar algo manidos desde que, hace un par de años, *Need For Speed Underground* los pusiera de moda a la mayoría de ellos. Muchos otros títulos han intentado seguir su estela sin demasiado éxito, pero desde hace algunos meses teníamos la sensación de que iba a ser el juego que lo empezara todo; es decir, el que estableciera de nuevo los «mandamientos» de este género. A pesar de que algunos medios sin mucho conocimiento lo han bautizado como un *NFSU* a la luz del día, hay mucho más que la incursión de las carreras bajo el sol en esta nueva entrega. El protagonismo absoluto recae en el gran escenario ideado por los programadores: carreteras amplias y sinuosas donde es una delicia conducir; muchos lugares en los que dar esquinazo a los rivales y multitud de rutas alternativas, aunque afortunadamente a la hora de competir nos encontraremos ante un circuito más o menos cerrado. La historia, algo que podría parecer secundario en un título de este género, ayuda a que nos metamos en la acción, en parte gracias a la revolucionaria técnica que gestiona las secuencias de vídeo y a la pizpireta Josie Maran. A la hora de empezar a jugar, el sempiterno modo Carrera se ha estructurado a lo largo de una lista de quince corredores, los más buscados por la policía. Nosotros empezaremos desde abajo y tendremos que retar a cada uno de ellos (con su propia personalidad y vehículo personalizado) para escalar posiciones. Claro que, para poder acceder a ellos antes deberemos completar una serie de pruebas: carreras de cualquier tipo, persecuciones policiales, que se traducen en un aumento de nuestra recompensa, y una especie de «hitos». Estos últimos pueden implicar, por ejemplo, provocar una determinada cantidad de destrozos a las arcas públicas. Es tal la libertad de movimientos que nos ofrece este sistema que nunca nos quedaremos atascados en una prueba particularmente complicada. Mediante los menús

«EA GAMES HA CREADO UN GRAN ESCENARIO ABIERTO POR EL QUE ES UNA DELICIA CORRER»

¡LAS CHICAS DE NEED FOR SPEED!







iremos directamente a la acción o, si lo preferimos, podremos conducir por la ciudad libremente. La introducción de la policía se torna como uno de los elementos más importantes, y se ha incorporado de un modo novedoso e inteligente. Pero sin duda, lo más importante de un juego de este tipo son las carreras en sí. En *NFSMW* son aún más rápidas, tensas y llenas de emoción. En parte gracias al fantástico e intuitivo (si bien no muy realista) sistema de control, y en parte por el comportamiento de los rivales, el más cercano al «humano» que hemos encontrado hasta la fecha. La belleza de los vehículos reales que el juego pone a nuestra disposición rivaliza sólo con las posibilidades de modificación estética. Menores que en la anterior entrega, pero sin duda mucho más impactantes y sencillas de implementar. Avanzar por el juego será toda una delicia, y más si tenemos la suerte de conseguir alguno de los coches de los rivales contra los que nos enfrentamos. El único defecto que podemos encontrarle es la poca fluidez de su motor gráfico: los impresionantes escenarios pasarán por pantalla de una forma un tanto brusca. Es algo que desde luego no afecta a la jugabilidad, pero que empaña ligeramente el excepcional trabajo de los programadores. Sin este fallo estaríamos ante el juego perfecto. Con él, nos hallamos, una vez más ante el título de carreras del año. ■ ***Dani3po***

NFS MOST WANTED

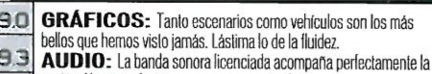
LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las carreras son más intensas y divertidas que nunca.
[+] Se te caerá la baba ante el diseño de los vehículos.
[+] La libertad de movimiento que ofrece en todo momento.
[-] El motor gráfico no es todo lo fluido que debería.

3+

9.0 **GRÁFICOS:** Tanto escenarios como vehículos son los más bellos que hemos visto jamás. Lástima lo de la fluidez.

9.3 **AUDIO:** La banda sonora licenciada acompaña perfectamente la acción. Voces y efectos rayan a un gran nivel.



9.5 **JUGABILIDAD:** Abrirte camino en la «lista negra» es una de las experiencias más absorbentes vividas nunca.

9.4 **DURACIÓN:** Realmente largo, y con la posibilidad de disfrutar de él casi hasta el infinito.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Electronic Arts ha cumplido lo prometido y nos ha obsequiado con el mejor juego de carreras del año. Lo tiene todo, diversión, velocidad, opciones de juego, carisma... Ideal para pasar las navidades junto a él.



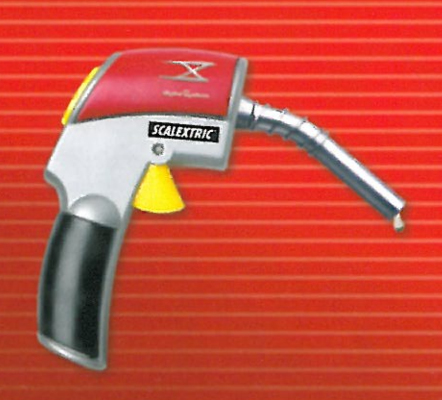
Y hoy, ¿qué te juegas?

El nuevo reto de Scalextric

Ahora, tú adelantas a tus rivales



Ahora, tú decides la estrategia



Nuevo Pit Box

Ahora, más emoción, más estrategia.



www.scalextric.es

SCALEXTRIC®



Si estás cansado de ver siempre lo mismo en tu movil, ahora puedes personalizar tus iconos con estos temas para ver sólo lo que te gusta tener en tu móvil.
MENUS PARA MOVILES
ENVIA MENU67 (un espacio) código menu al 7494
¡¡¡LLENA TU MÓVIL DE LO QUE MÁS TE GUSTA!!!
UN CHICO TE DIRÁ LAS LLAMADAS PERDIDAS, VERÁS EN UN COCHE TUS MENSAJES ENTRANTES... ¡¡¡TÚ ELIGES LO QUE QUIERES VER EN TU MÓVIL!!!
TOP TEMAS
Grijander Bond - 3548
Horóscopo - 2246
Zombies - 3799
Lobos - 3413
Caballos - 2804
Hadas - 3509
Dragones - 2896
Vampiros - 3759
Calaveras 2250
POLITONOS
envía POL14 + espacio + código polifonico al 7808
O LLAMA AL 806 52 60 87 + POLIFÓNICOS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envia POL14 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7808
ESPAÑOLAS
Nada fue un error
La camisa negra
La tortura
Zapatillas
Días de verano
Magic Alonso
¡Qué pasa neng!
Te regalo
Noches de bohemia
Devuelveme la vida
Fiesta Pagana
Valio la pena
Caminando por la vida
Te haria una casita
Pokito a poko
Cannabis
Esto es pá ti
So payaso
Soldadito marinero
Buscate un hombre que te quiera
Chiquilla
Sin rencor
Asturias
Ni más, ni menos
Con solo una sonrisa
No
Echate pa ya
Volverá
Antes muerta q sencilla
Uno mas uno son siete
A tontas y a lokas
TOP
metal Gear Solid 2
Dragon Ball Z
Metal Gear Solid
Kingdom Hearts
Kill Bill - Silbido
Aeris
Jenova
Final Fantasy
Mortal Kombat
To Zanarkand
Tifa
Gladiator
Champions League
El señor de los anillos
Rocky
Resident Evil 2
Street Fighter
Mortal Kombat
Sonic The Hedgehog
Negrito del Colacao
Heart of the sword
Cid
Darth Vader
Attack on dollet
El Padrino
Hikari
Suteki da ne
Rasca y pica
Hablando en plata
Sonic The Hedgehog
Ghouls and goblins
This is halloween
El equipo A
Dirty Dancing Time of Life
Atletico De Madrid
Barcelona
Flashdance
Axel F
CINE/TV
Pasión de gavilanes
El bueno, el malo y el feo
El Exorcista
La Pantera rosa
Fraggle Rock
Mision Imposible
Bar coyote
Popcorn - Anuncio Clio
el último mohicano
Sexo en Nueva York
Pulp Fiction
Amarte asi - Frijolito
Benny Hill
Curro Jimenez
El fantasma de opera
La abeja maya
Los Simpsons
Verano azul
Volkswagen Golf
Star Wars
La familia Munster
Expediente X
El coche fantastico
Friends
CSI Las Vegas
La historia interminble
Vals de Amelie
Anuncio Siemens
Buffy Cazavampiros
Shin Chan
Torrente 3
The Terminator
SWAT - H de Harrelson
Zorba el griego
Indiana Jones
24 - Serie TV
Austin Powers
Everything burns
20th Century Fox
El principe de Bel air
James Bond
Futurama
Embrujadas
CSI Miami
HIMNOS
Cara al sol
Himno de la legión
Himno de España
Real Madrid
Athletic De Bilbao
Himno de riego
La internacional
Asturias patria querida
Els segadors
Betis
Himno de Galicia
Centenario Real Madrid
Real Sociedad
A las barricadas
Sevilla F.C.
We are the champions
You'll never walk alone
Amunt Valencia
Real Zaragoza
Mallorca
A por ellos
Himno de Valencia
POP ROCK
Don´t phunk with my heart
Lonely
You're beautiful
Final Countdown
Losing my religion
No woman no cry
Every breath you take
have a nice day
Satisfaction
Bitter sweet symphony
American idiot
I don´t care
REGGAETON
Pobre diabla
Lo que pasó pasó
Noche de travesura
Gasolina
Yo no soy tu marido
Hasta cuando
Baila morena
Obsesion
La vampiresa
Dale don dale
Culo
MANGA
Mazinger Z
1/3 no Junjou na kanjou
Head cha la
Battle
Moonlight Densetsu
Opening
Tokimeki no doukasen
Electric de Chocobo
Toki ni ai wap
Ryoga
Duvet
Eyes on me
Itooshi hito no tame ni
Melodies of life
Eternity
Opening theme
Jajauma ni sasenaide
Boss
Balamb garden
Sobakasu
I wish
opening
intro
Komm susser todd
The gold saucer
Catch you catch me
Fiddle of chocobo
Opening
Tears
Great warrior
Egao no mirai hep
Sakura battle
Silence before the storm
Dearly beloved
Opening
Intro
Tidus theme
Opening
Hey digimon
Waltz for the moon
X2
Platinum
Misato
Smile for you
Black mage village
Partynight
This is your story
Opening version
Battle
intro
Otome no policy
DISCO
Equador
Four to the floor
The world is mine
Enjoy the silence 2004
Popcorn
Insomnia
Cafe del mar
Fly on the wings of love
I Will Survive
NUEVOS
Vacaciones
Still standing
El paso del trueno
Que me quemo yo
No tengo plata
Maimbe danda
Sientelo
Ansiedad
Happy children
Tonta
Madre
Somos nubes blancas
Hazme una caricia
A puro movimiento
Yo quisiera
Amazing grace
Angelito
La leyenda del hada y el mago
No juegues con mi alma
Yo lo que quiero
Mirame
Can can
Can can 2
Ya, ya se
Alcorcon
Locked up
Da Rockwilder
Carnaval de Paris
Es lo que hay
La potencia pa tu carro
Que la azote
Ma Baker
Slow ride
Connected
Johnny and Mary
My definition of a boombastic jazz style
White trash beautiful
Popping them thangs
Yo soy tu maestro
Olvidala
Que de personajes
El case
Satisfuktion
Beautiful day
Even Better Than The Real Thing
Al otro lado del rio
Gata fiera
No tengas miedo
La Popola
Breath in
Talk
They
Behind these hazel eyes
Cherry pie
Lose control
Ave de paso
Cuentale
have a nice day
Todo lo que quieres
Cool
Belly dancer
VIDEOJUEGOS
Super Mario Brothers
Tetris
Super Mario 1
Super Mario 2
Sonic The Hedgehog
Resident Evil
Worms
Gran Turismo
Final Fantasy 3
Crash Bandicoot Warped
Final Fantasy 2
Donkey Kong Country
F-Zerox
Crono Trigger
1942
Super Mario World
Bubble Bobble
Duke Nukem
Tomb Raider
Pac Man
Final Fantasy 3
Doom
Tetris
Tomb Raider 3
Final Fantasy 3
Final Fantasy 2
Final Fantasy 4
Puzzle Bobble
Sim City
Final Fantasy 2
Dr Mario
Alone in the dark
Spy Hunter
Final Fantasy 1
Bruce Lee
Rodland
Super Mario Brothers 3
Doom
Moon Patrol
Syphoon Filter
Space Harrier
Final Fantasy
Final Fantasy 6
Dr Mario
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envía blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONÉCTATE Y DESCÁRGATE TODO ENVIANDO CONFIG1 AL 7808
www.movilmundo.com
tenemos todo lo que buscas...
Atención al cliente 902 01 01 27
FOTO FONDOS
envía MMS65
un espacio y el codigo de foto o animación al 7808
O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 60 87
MAS PEDIDOS
36053 39000 39252 39629 39095 46458 36236 37607
45015 46456 45200 45118 45125 42900 37604 36455
36526 36634 36648 37489 36326 36329 45545 46457
35427 46459 36523 45534 45535 45536 45537 42813 45518
NUEVOS FONDOS
46420 46423 46424 46428 46409 46419 46415 46416 46410 46413 46412
46411 46414 46417 46418 46421 46422 46429 45633 45634 45635 45636
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
PRUEBA EL NUEVO VIDEOCHAT
sólo mayores 18 años
ENVÍA VCHAT48 AL 5477 Y PODRÁS CHATEAR CON QUIEN QUIERAS MIENTRAS LE VES!!!
MARVEL



VIDEOJUEGOS

envia **JAVA47** un espacio y codigo de tu juego al **7808**

O SI LO PREFIERES PUEDES LLAMAR AL 806 52 60 83

DONDE Y CUANDO QUIERAS MARVEL ACTIVISION

+ JUEGOS — SI DUDAS ESTAMOS EN JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM



+PEDIDOS TOP



NUEVO

JUEGO CON CÁMARA — 2076











TYCOON — 1867









Y MUCHOS MÁS JUEGOS

- 2505 Real F1 All Stars
- 2075 Supersimon
- 1505 Gem Jam
- 1423 La Guerra de los Mundos
- 2503 King of Troy
- 1237 Ultimate Spiderman
- 2506 Real Soccer 2004 Champions League
- 2231 Surprise! Jelly
- 1422 Platinum Solitaire
- 1090 Real Football 2004
- 1421 Football Trivia
- 1868 Pretty Woman
- 1424 Medieval Combat - age of glory
- 1281 Prince of Persia Las arenas del tiempo
- 1251 Bamm
- 2058 The Crow
- 1508 Chicks with Bricks
- 1566 Tomb Raider 2: La búsqueda de los elementos

2231



SUDOKU GARDEN — 1236







TRAGACOCOS — 1410

NEW YORK NIGHTS — 1418

BMW 1 Challenge — 1552





















Trivial Pursuit edición móvil — 1180

MÁS PEDIDOS

77762	Como el luisma no se entera	Luisma (Aida)
77786	Que pasa neeeeeeeeeng!	El Neng
77176	Españoles Franco ha muerto	Barragan
77148	Te llama la guardia civil	Frase
77158	Darth Vader	Chiquito
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee	Star Wars
77006	Gemidos	Sms
77386	Que poderio tengo en...	Barragan
77472	Que soy el telefono cogerme!	Divertido
77479	Risa bebe	Divertido
77421	Arrás aprieta tecla 1 arrás	Luis Moya
77435	Osea te cojo el telefono	Superpija de la muerte
77787	El Luisma? no aqui no es...te equivocas	El Luisma
77894	Richard coge el teléfono que viene el payo verde	
77650	Cerco policial	Gracioso
77897	Coge el telefono Chinlú!	El chino
77888	El Barcelona vuelve a ser campeón	Butanito
77889	Mohamed coge el teléfono pronto!	Marroqui
77890	Mohamed coge el teléfono!!	Marroqui
77891	Cogéme la llamada no me rompás las bolas	Argentino
77894	Richard coge el teléfono que viene el payo verde	
77437	Cogelo de una puta vez	Barragan
77422	Te llama una tia cojonudisisima	Papuchi
77439	Te estas haciendo una manolilla?	Barragan
77763	Que pasa nen?	Makinero

TOP SONIBROMAS

78683	Jabali enfadado	Jabali
78494	Doctor Maligno	
78495	Aqui no hay quien viva	Emilio
78496	Franco	
78491	Franco desde la tumba	Franco
78186	Torrente presentando Torrente 3	Torrente
78187	Es la hora de un briconsejo	Presentador Bricomania
77339	Tienes un mensaje nuevoooooooo	Divertido
torrente	Torrente	Imitación
77018	Teléfono antiguo	
77166	Doctor Maligno	Austin Powers
77419	Por dios trata de cogerlo	Luis Moya
risa	Carcajada	Hombre riendo
77223	Formula 1	
77287	Coge el telefono que esta sonando	Pantoja de P Rico
77119	Bebe gracioso	
77256	Uuu que es eto?	Mensaje nuevo gitano
77123	Que alguien me coja!	Frase
77048	Sirena de policia	
77896	Coge el telefono que me llevan preso	El gitano
77178	Cuñaaaaao	El risitas

MUCHOS MÁS

TU MÓVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN

boris	Boris	Imitación
pocholo	Pocholo	Imitación
77222	Pedos y eruptos	Divertido
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas	Yoyas
77334	Grito de Tarzan	Tarzan
77252	Septimo de caballeria	Toque de corneta
77636	Es increible que te suene el móvil	Bisbal
77254	Si sueno pues me coges...	Movil
78102	El neng	Subidón subidón!
77188	Arranca llevo manos libres!	Frase
77420	Trata de arrancarlo Carlos	Luis Moya
77269	Chinita ven aqui	Torrente
77194	Aqui llega torrente	Torrente
77593	Chaval coge el telefono	Torrente
77895	Esta sonando el monomovil payo!	El gitano
77481	Coge ya el móvil!	Paleto
77128	Vaa tia vaa	Shin Chan
77470	Pajaro loco	Risa
77642	El telefono es mi tesoro	Gollum
77038	Pistola 9 mm	
77451	Soy yo el movil	Pedro Reyes
77047	Sirena de barco	
cristal	Cristal que se rompe	
papuchi	Papuchi	Imitación
77260	24 - Serie	CTU Telefono

LAS VOCES DE LA GENTE DE MODA EN TU MÓVIL

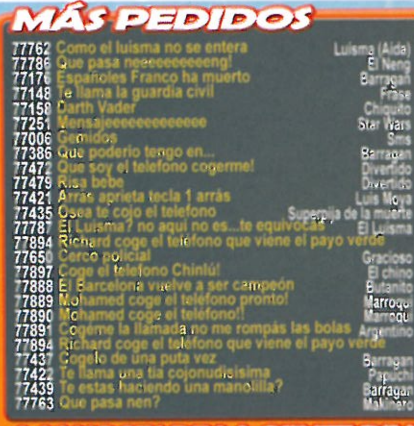
77143	Descuelga cobarde	Chiquito de la calzada
77116	R2D2	Star Wars
77224	El bueno, el malo y el feo	
77483	Gallina imitando Formula 1	Divertido
77259	Esta sonando mi telefono	
77196	Tienes un mensaje nuevo	Frase
77253	Soy el puto movil	Movil
77117	Musica del No-do	
77005	Sonido THX	
77121	Es tu jefe no lo cojas	Frase
77105	Toque militar	
77485	Carabirubi	El Fari
77639	Ir para nada es tonteria..	Cruz y raya
77450	Coge el telefonoooooo	Pedro Reyes
77002	Grito de Tarzan	
77257	Manolo cabeza webo	Manolo cabeza webo
77045	Harley Davidson	
77407	Descuelga el telefono cuñaaaoooo	Risitas
77151	Imitando sonido movil	
77000	20th Century Fox	

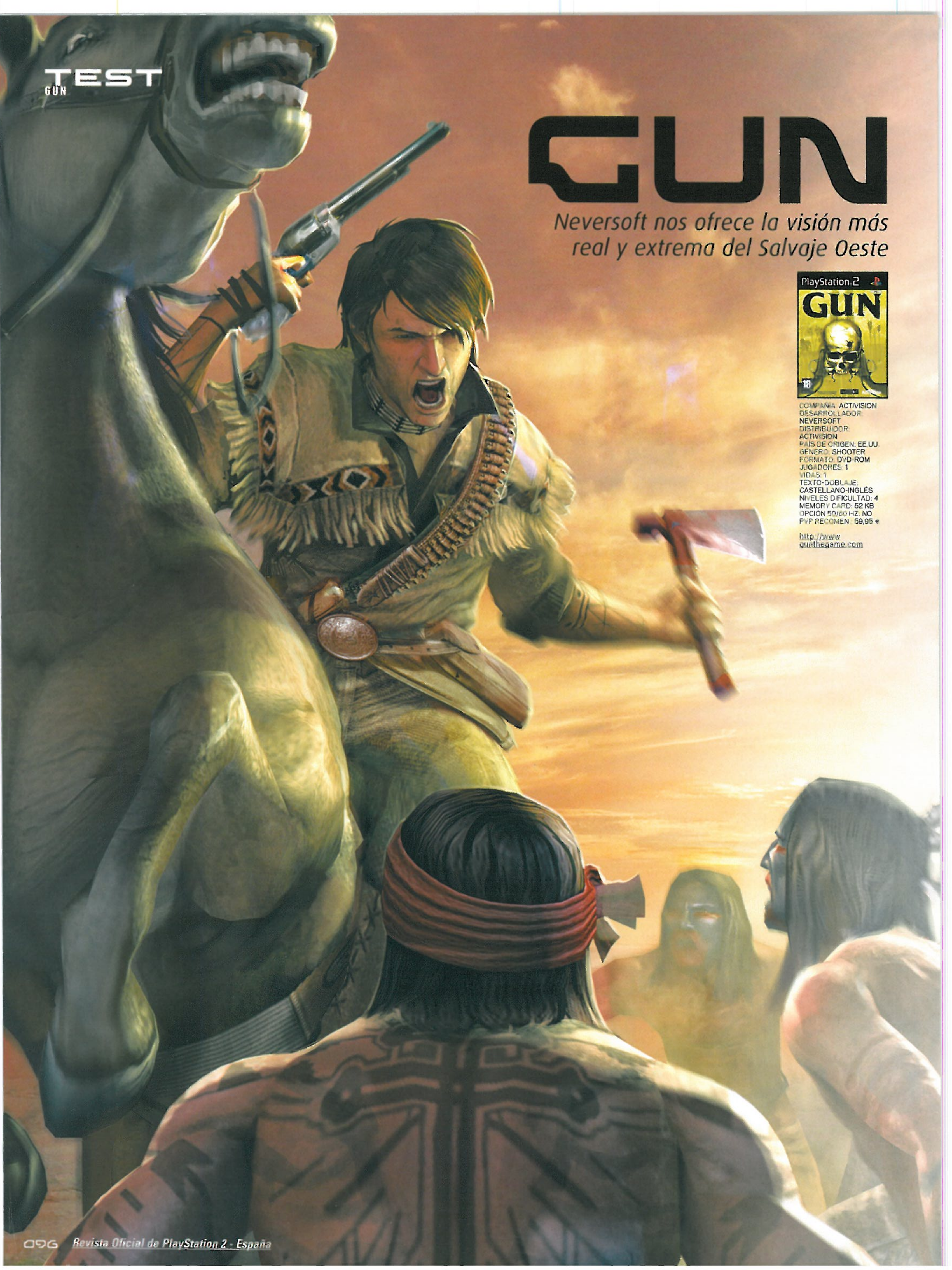
77217	Gatito
77113	Rana
77064	Caballo relinchando
77098	Perro gruñiendo y ladrando
77063	Burro
77068	Chimpance excitado
77114	Vacas
77093	Lobo
77074	Gallo cacareando
77077	Gato enfadado
77078	Gato maullando
77075	Gallo
77062	Buho
77065	Caballo
77090	Tigre
77079	Gato ronronea
77066	Cerdo
77221	Mosquito
77201	Risa malvada 3
77102	Ruidos de jungla
77096	Leon rugiendo
77099	Lobo 2











GUN

Neversoft nos ofrece la visión más real y extrema del Salvaje Oeste

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: NEVERSOFT
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 52 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95 €

http://www.gunthegame.com

Después de permanecer anclados en la saga *Tony Hawk* durante años, **Neversoft** se ha sacudido la pereza y ha decidido explorar otros géneros. La decisión final no ha podido ser más acertada, ya que se han decantado por un mundo que hasta la fecha ha sido muy poco explotado, el Salvaje Oeste. Para darle entidad al proyecto se ha contado con colaboraciones de primer nivel. El argumento de ***Gun*** ha corrido a cargo del reconocido guionista de Hollywood Randall Jahnson con películas como *Los Doors* o *La Máscara Del Zorro* a sus espaldas. Más espectacular resulta saber que algunas de las voces del juego pertenecen a actores como *Thomas Jane* (Colton White), *Kris Kristofferson* (Ned White), *Ron Perlman* (Hoodoo Brown) o *Lance Henriksen* (Thomas McGruder). La pena es que el juego no ha sido doblado al castellano y tendremos que conformarnos con leer los subtítulos para saborear el brutal argumento de ***Gun***. De nada serviría éste si **Neversoft** no hubiera sido capaz de recrear un entorno digno del Salvaje Oeste y una mecánica de juego capaz de reflejar la dureza de su conquista. El motor gráfico se comporta con fluidez, ya sea para desplegar ante nuestros ojos un paisaje que se pierde en el horizonte o una escena de las que quitan el hipo (y puedo asegurar que hay unas cuantas a lo largo y ancho de esta aventura). La dinámica de juego termina por sumergirnos en el mundo de ***Gun***. Los primeros minutos sirven de tutorial para los controles más básicos y no será difícil acostumbrarse al manejo de las armas o a montar a caballo. Aunque según vayamos avanzando las cosas se complicarán con una mayor riqueza de movimientos, armas y posibilidades que contribuyen en todo momento a hacer de ***Gun*** un espectáculo. Sin duda, **Neversoft** se ha centrado en hacer de su juego un *shooter* que transcurre en el Oeste y lo ha conseguido. Podemos encontrarnos disparando contra una horda de enemigos defendiendo un prostíbulo, protegiendo una diligencia o intentado asaltar un tren. La variedad está servida y al servicio del argumento, quizá se eche en falta que la libertad que se pretendía implantar, al estilo *GTA*, no

«LA HISTORIA DE GUN HA CORRIDO A CARGO DE RANDALL JANHSON, GUIONISTA DE LA MASCARA DEL ZORRO Y LOS DOORS»

VIVIR EN EL SALVAJE OESTE

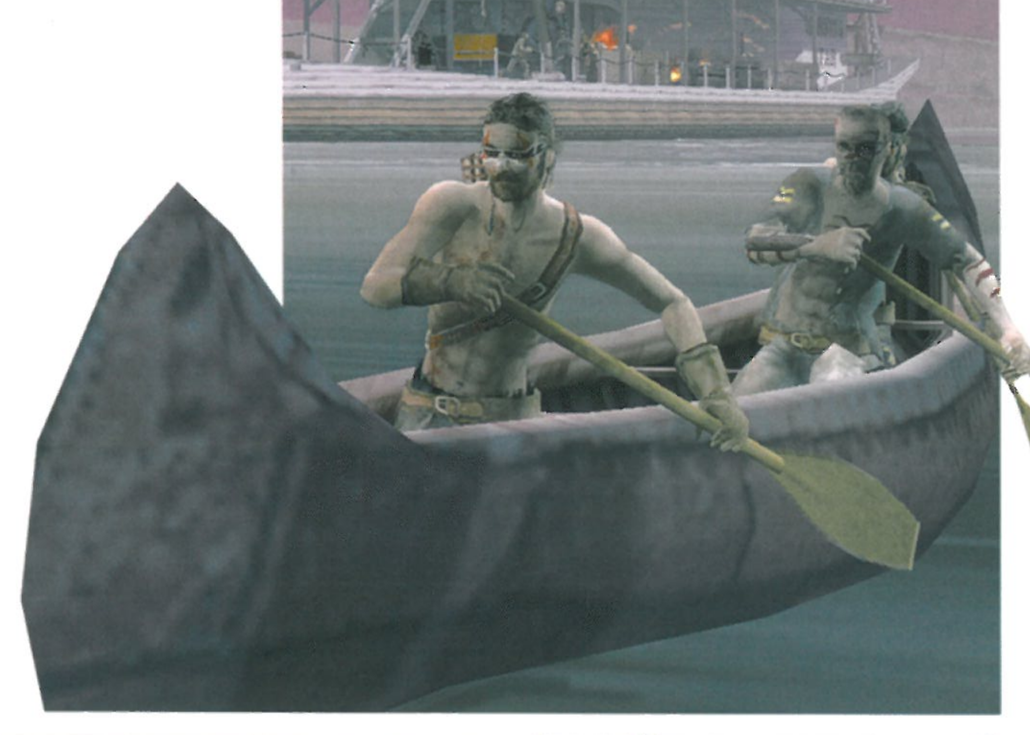
Colton White vive apaciblemente en los agrestes parajes de Montana, junto a su padre Ned. No tardará mucho en abandonar su hogar y tendrá que espabilarse para aprender a utilizar armas, montar a caballo, manejar explosivos para asaltar un tren, así como llevar a cabo otras tareas más placenteras que harán más llevadera su búsqueda de la justicia.



■ Colton se encontrará con una misteriosa tribu de indios

tenga el peso que se pretendía. Es verdad que las misiones colaterales sirven para mejorar las habilidades de Colton White, sin embargo, en muchas ocasiones se quedan en simples anécdotas si se tiene en cuenta la sólida estructura del bloque principal de misiones. Por ejemplo, en *Dodge City*, la primera ciudad del juego, es posible realizar una misión para el mítico servicio del *Pony Express*. Lo que en un principio nos hacía soñar con una peligrosa misión entre ciudades se queda en una simple carrera contra el crono dentro de los límites del pueblo. De cualquier forma, estos pequeños problemillas se ven compensados con creces por los acontecimientos que se van sucediendo sin dar un respiro. La banda sonora es simplemente genial, dando el toque típico de los *western* de toda la vida, incluso nos tiene reservados impresionantes pasajes. Toda esta intensidad y las pocas ganas de soltar el mando para saber qué nos espera en cada nueva ciudad van a hacer que ***Gun*** se nos pase en un suspiro. Quizá radique aquí el principal y casi único sinsabor de este gran título de **Activision**. ■ ***R. Dreamer***

«LAS MISIONES COLATERALES SIRVEN PARA MEJORAR A COLTON»



■ El inicio del juego resulta apoteósico. Tanto por presentación visual como por la forma en que arranca la historia. La banda de un extraño predicador asalta un vapor en el río, y allí Colton descubre un terrible secreto que abre las puertas al extraño pasado de su padre...



Cazador

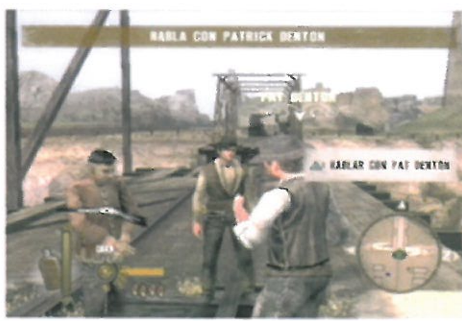


Tahúr



Buscador de oro





BÚSCATE LA VIDA

Gun está estructurado sobre una sólida cadena de misiones que siguen la apasionante historia del juego. Sin embargo, **Neversoft** ha preparado una ingente batería de misiones secundarias que nos van a permitir ganar dinero para mejorar armas, salud o comprar objetos, y además obtener puntos que aumentarán nuestra habilidad a la hora de disparar o montar a caballo. Las misiones son de lo más imaginativas. Se puede jugar al *poker*, aunque después de desplumar a unos incautos unos cientos de dólares nos quedemos con apenas diez en nuestras manos. También es posible cazar búfalos y otras criaturas de las extensas praderas, perseguir bandidos y cobrar la recompensa (10 dólares muerto y 15 vivo), ayudar a un ranchero a conducir el ganado (por 10 míseros dólares) y muchas cosas más.

GUN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La fascinante historia que nos cuenta su argumento.
[+] La belleza y fastuosidad con que se recrea el Oeste.
[-] A las misiones secundarias les falta empaque.
[-] Las voces del juego no han sido dobladas al castellano.

18+

9.4 **GRÁFICOS:** El juego es de una gran belleza, incluso cuando tiene que recrear las escenas más crudas y violentas.
9.5 **AUDIO:** Brillante elenco para las voces, en inglés, y una banda sonora que nos traslada al Viejo Oeste.
9.3 **JUGABILIDAD:** Aunque las misiones secundarias flojean, la aventura principal es realmente absorbente.
8.7 **DURACIÓN:** Dependiendo de nuestra habilidad podemos alcanzar hasta unas diez o doce horas de juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque sea un juego de una sola vez, la historia es tan fantásticamente buena y se compenetra tan bien con la mecánica, que Neversoft ha conseguido que Gun sea uno de esos escasos títulos que dejan huella.



(SOBRE 10)

PlayStation 2



NO TE CORTES, MULTIPLICA TU ESPACIO



- MAX® MEMORY 16MB permite guardar niveles, personajes, récords... ¡y mucho más!
- Permite guardar grandes partidas que no funcionan correctamente en las tarjetas de memoria normales.
- Permite cargar, guardar, copiar y borrar partidas con toda facilidad.
- Totalmente compatible con los juegos de PS2® - *Simplemente conectar y jugar.*
- Fabricada con tecnología de Toshiba® y Samsung® para garantizar alta velocidad de acceso y un 100% de seguridad.

- MAX® MEMORY 32MB permite guardar niveles, personajes, récords... ¡y mucho más!
- Permite guardar grandes partidas que no funcionan correctamente en las tarjetas de memoria normales.
- Permite cargar, guardar, copiar y borrar partidas con toda facilidad.
- Totalmente compatible con los juegos de PS2® - *Simplemente conectar y jugar.*
- Fabricada con tecnología de Toshiba® y Samsung® para garantizar alta velocidad de acceso y un 100% de seguridad.





- MAX® MEMORY 64 MB permite guardar niveles, personajes, récords... ¡y mucho más!
- Permite guardar grandes partidas que no funcionan correctamente en las tarjetas de memoria normales.
- Permite cargar, guardar, copiar y borrar partidas con toda facilidad.
- Totalmente compatible con los juegos de PS2® - *Simplemente conectar y jugar.*
- Fabricada con tecnología de Toshiba® y Samsung® para garantizar alta velocidad de acceso y un 100% de seguridad.

THE MATRIX
PATH OF NEO



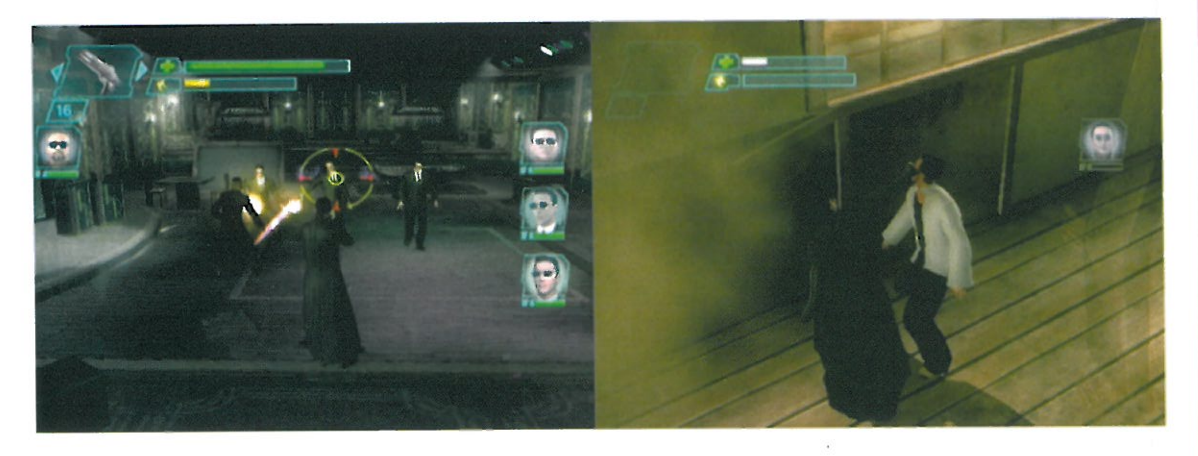
COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: SHINY
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: SHOOTER/ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
NIVELES: 33
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 208 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
P.V.P. REC.: 59,95 €

www.atari.com/thematrixpathofneo/

■ En el nivel de la azotea aprenderemos a esquivar balas, más tarde, podremos pararlas

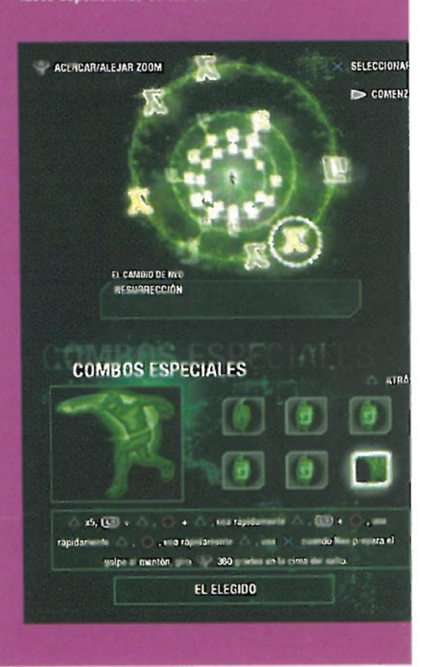
El Elegido regresa a PlayStation 2

Cumpliendo la promesa de devolvernos al universo de *The Matrix* a través de un nuevo título, Dave Perry y la mítica **Shiny** resucitan a Neo para protagonizar las mejores escenas de la trilogía cinematográfica, y al fin seremos nosotros los que podamos controlar a Neo. Larry y Andy Wachowski han diseñado el guión de ***Path Of Neo***, que estaba escrito antes de firmar su contrato con **Shiny**, ampliando con nuevos elementos las escenas más clásicas de la trilogía, añadiendo nuevos escenarios y situaciones (como por ejemplo los niveles de entrenamiento iniciales de Neo o la protección de los potenciales descubiertos en *Reloaded*) y reescribiendo el fatídico final de *Revolutions* (que lógicamente no revelaremos). Con más tiempo para desarrollar esta nueva entrega basada en la franquicia *The Matrix*, **Shiny** ha podido depurar al máximo tanto el entorno gráfico de ***Path Of Neo*** como su jugabilidad, que según el mismísimo Dave Perry, le debe mucho a *God Of War*. La libertad de acción es la constante en su apartado jugable, y alcanzará su punto álgido a partir de la mitad del juego (con un Elegido casi en plenas facultades) gracias a su sistema de evolución «selectiva», que nos permitirá dotar a Neo de los movimientos que prefiramos. Neo será capaz de golpear, hacer llaves, utilizar todo tipo de armas y ejecutar los movimientos más característicos que ya hemos visto en las películas; y todo esto, no precisamente por separado, ya que el sistema de *combos* del juego ofrece una libertad «guiada» (muestra en una esquina de la pantalla un posible



EL CAMINO DE EL ELEGIDO

Al igual que en el argumento de las películas, Neo irá aprendiendo nuevas habilidades a lo largo de la aventura, que el jugador tendrá derecho a elegir tras completar determinados niveles. Otras aptitudes, como la de esquivar o parar balas, se adquirirán automáticamente. La elección del destino de Neo no sólo estará en tus manos para elegir sus habilidades: algunos niveles del juego tienen varios desenlaces dependiendo de tus acciones.

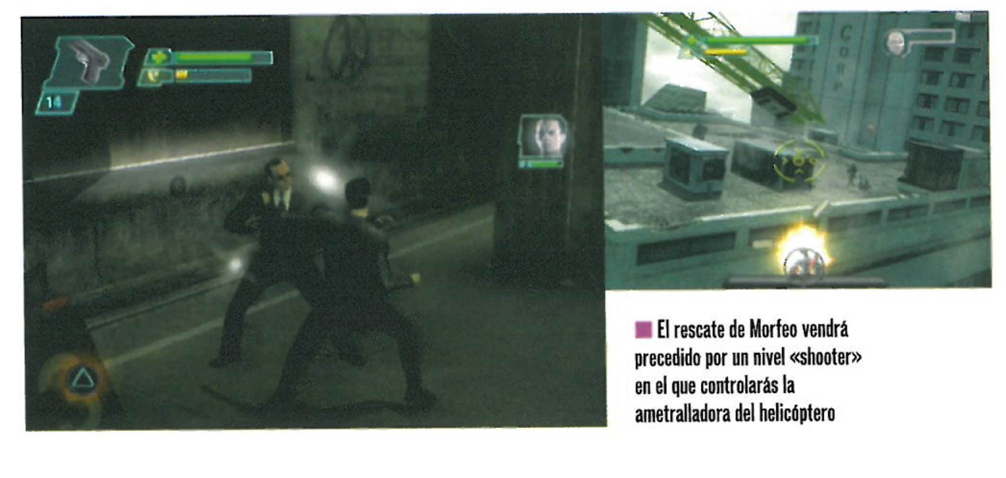


movimiento, aunque no por eso es el único disponible), con la que podremos crear nuestras propias combinaciones, tanto con foco como sin él. El motor gráfico está a la altura de las circunstancias, con unos escenarios detalladísimos, elaborados por expertos en iluminación cinematográfica, y unas realistas animaciones creadas con *Motion Capture* que son totalmente idénticas a las ya vistas en cualquiera de las tres películas (algo que los *freaks* de *The Matrix* sabrán apreciar). Completando un *engine* al que lo único que le falla (ligeramente y en algunas ocasiones) es la estabilidad de su *frame rate*, la física ha sido diseñada por programadores de *Havok* bajo su espectacular motor físico, que afecta tanto a los cuerpos como a la gran mayoría de objetos que pueblan el escenario. Aunque *Enter The Matrix* resultó ser un título genial sólo para los seguidores acérrimos de la trilogía cinematográfica, os aseguramos que las tremendas posibilidades de ***Path Of Neo***, su motor gráfico, la longitud de su desarrollo y la cantidad de extras que atesora (movimientos especiales, ilustraciones, *Making Of*, etc.) lo convertirán en uno de los mejores títulos de acción de **PlayStation 2**, y es que en esta ocasión no se trata de un videojuego que aprovecha el tirón de una película de éxito. ■ ***Doc***



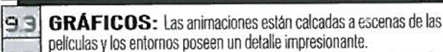
■ **En Path Of Neo podrás revivir una de las mejores escenas de acción de la trilogía The Matrix: Chateau (Matrix Reloaded)**

«REVIVE LAS MEJORES ESCENAS DE LA TRILOGÍA DE LOS WACHOWSKI EN LA PIEL DE NEO»



■ **El rescate de Morfeo vendrá precedido por un nivel «shooter» en el que controlarás la ametralladora del helicóptero**





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Sus posibilidades jugables son casi infinitas.
[+] Los freaks de la trilogía disfrutarán de cada minuto del juego.
[-] Su frame rate no es demasiado estable.
[-] Si no te gusta The Matrix, quizá no te parezca tan buen juego.



9.3 **GRÁFICOS:** Las animaciones están calcadas a escenas de las películas y los entornos poseen un detalle impresionante.
9.5 **AUDIO:** Su B.S.O. tiene temas de la trilogía y todos los actores de doblaje son los mismos que en las películas (en castellano).
9.1 **JUGABILIDAD:** Las combinaciones y posibilidades de Neo son casi infinitas y han sido adaptadas perfectamente al pad de PS2.
9.1 **DURACIÓN:** Su vertiginoso desarrollo no impide que la duración del juego sea superior a la media del género al que pertenece.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La tremenda calidad de esta nueva edición no necesita apoyarse en absoluto en la licencia The Matrix para triunfar, aunque os aseguramos que es todo un sueño hecho realidad para los seguidores de la trilogía de los Wachowski.

9.3 (SOBRE 10)

PlayStation 2





COMPAÑÍA: EA SPORTS BIG
DESARROLLADOR: EA SPORTS BIG
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
BOARDERS: +250
PISTAS: 16
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 164 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://espana.ea.com

SSH ON TOUR

Deporte extremo, música heavy y sobre todo, «attitude»

Acostumbrados a la evolución de los títulos de deporte extremo, más concretamente a la saga *Tony Hawk's*, era de esperar que la nueva entrega de *SSX* siguiera sus pasos y enrevesara su desarrollo y planteamiento hasta el punto de ser casi injugable (*SSX3* ya era casi exclusivo para expertos). Por suerte, **EA Sports BIG** ha estructurado todo el sistema de juego de una forma lógica y progresiva, incluyendo nuevos modos y todo tipo de posibilidades inimaginables en un juego de estas características. El control de los personajes, tanto con tabla como con esquíes, resulta exquisito, y en pocas partidas estaremos realizando los más impresionantes saltos *Monster* (el equivalente a los *Tricky*). De *SSX3*, ***On Tour*** ha heredado el sistema de creación y mejora de personajes, aunque ahora resulta más sencillo y permite, según se avanza en el modo historia, comprar nuevas prendas para nuestro personaje y potenciar sus habilidades y características. Si su planteamiento, jugabilidad y control rozan la perfección en el género, su motor gráfico y, sobre todo, su belleza plástica (en cuanto a menús y presentación se refiere) resultan aún más impresionantes. Durante la «acción», cuyo desarrollo varía dependiendo del escenario, entre carreras de velocidad, competiciones de saltos y acrobacias y pruebas específicas (mantenerte en el aire o «grindando» un determinado tiempo, golpear a unos esquiadores, etc), el motor gráfico presenta la estabilidad, el color y la belleza a la que nos tiene acostumbrados la saga, unido a una longitud de localizaciones impresionante. Los impecables menús del juego, realizados íntegramente a mano alzada con algo que parece un bolígrafo, le dan un aire alternativo, cómico y rematadamente original; no hemos visto un sistema de menús tan original en toda la historia de **PlayStation 2**. Como complemento a «tan alternativo» apartado visual y originalidad jugable, encontraremos una banda sonora de auténtico lujo, compuesta por temas de grupos como *Dio, Iron Maiden, Scorpions, Def Leppard, Fu Manchu, Queens Of The Stone Age, Jurassic 5*, etc. ***Doc***



«SU ORIGINAL ASPECTO Y SU IMPECABLE CONTROL HACEN DE SSX ON TOUR EL MEJOR DE LA SAGA DE EA»

SSH ON TOUR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La estructura del Tour te enganchará desde la primera carrera.
[+] Su aspecto y banda sonora destilan originalidad y «attitude».
[-] Si no le apasionan los deportes alternativos, no le gustará SSX.
[-] Superar ciertas puntuaciones puede resultar algo tedioso.

3+

9.4 **GRÁFICOS:** La combinación entre un motor gráfico potente y unos menús con estilo y «attitude» inflan la nota en este apartado.
9.5 **AUDIO:** La banda sonora del juego es impresionante: Dio, Def Leppard, Iron Maiden, Jurassic 5, Scorpions, Queens Of The Stone Age...
9.2 **JUGABILIDAD:** La estructura del modo Tour es perfecta, más adecuada que en SSX3, y el control resulta inmejorable.
8.9 **DURACIÓN:** Conseguir los accesorios y los personajes secretos te llevará tiempo. Además, tiene modo multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

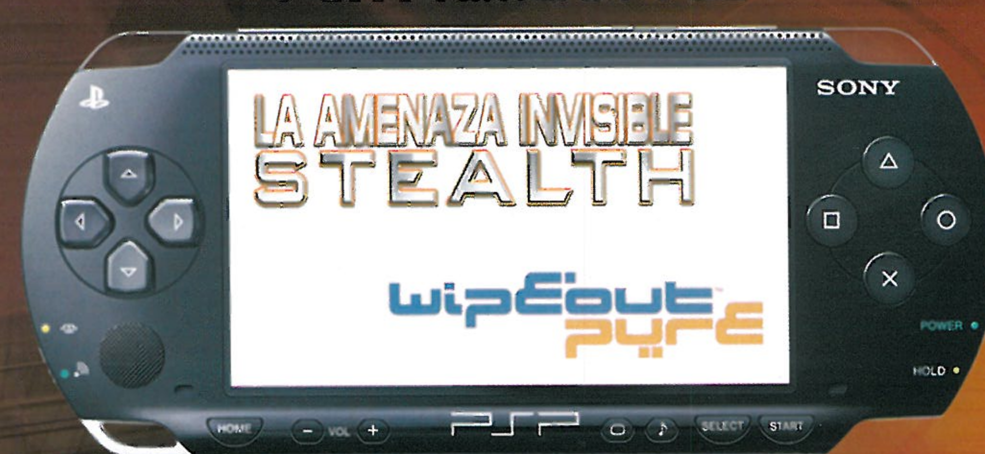
CONCLUSIÓN: Sin duda alguna, SSX On Tour es el mejor título de Snowboard de la historia de PS2, y queda muy cerca de Tony Hawk's en la categoría de deporte extremo. La esencia «alternativa» que destila su música y su aspecto es genial.

9.3 (SOBRE 10)

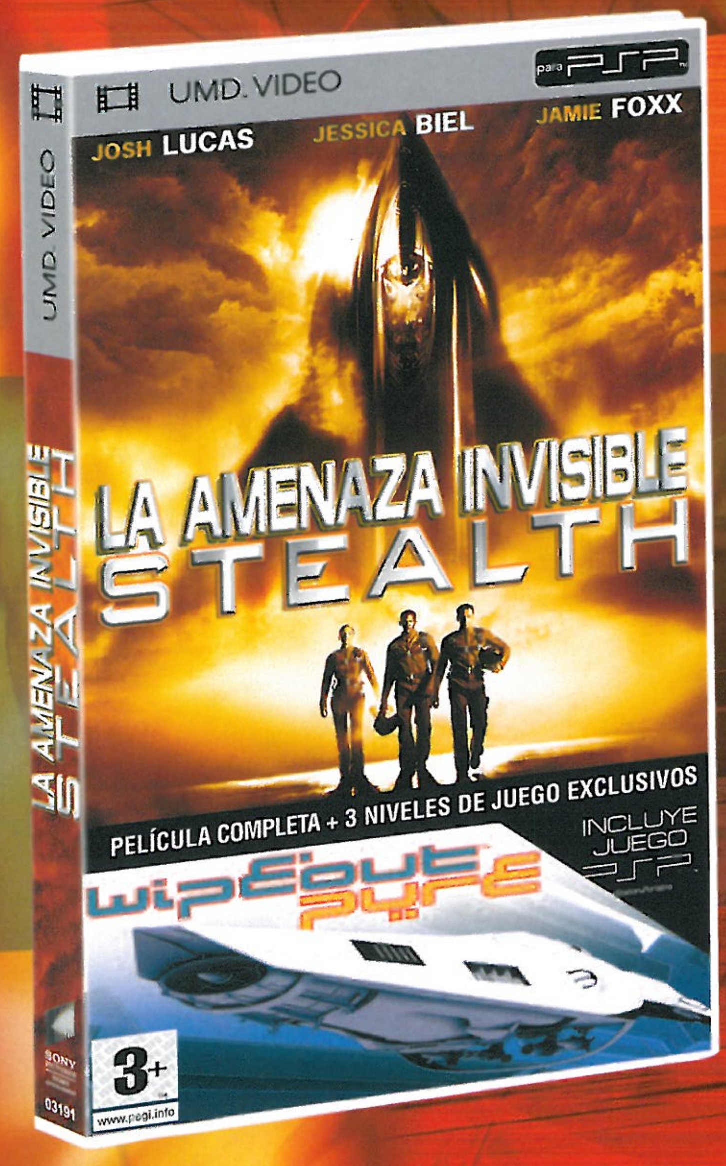


POR PRIMERA VEZ

Incluye la película
LA AMENAZA INVISIBLE STEALTH
y tres niveles de juego exclusivos para la PSP de
WIPEOUT PURE







MÚLTIPLES OPCIONES DE JUEGO

- 3 modos de jugador
- 3 clases de velocidad
- 3 naves
- 3 circuitos









COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY SAN DIEGO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
MODOS DE JUEGO: 2
COCHES: +35
TEXTO/DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 203 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.larushgame.com

L.A. RUSH

Carreras ilegales, chicas, Tuning... Sí, otra vez

La saturación que hemos venido sufriendo en lo que respecta a juegos de conducción de semejantes características, desde que viera la luz y triunfara casi por sorpresa el bendito *Need For Speed Underground*, no tiene parangón alguno en el mundo de los videojuegos. Muchos títulos han aparecido; algunos de ellos buenos y otros mediocres que simplemente trataban de subirse a la ola para arañar algunas ventas. Lo que tenemos entre manos no es otra cosa que la apuesta de **Midway** por introducirse en este competitivo campo. Tratándose de su primer título de estas características hay que decir que es bastante mejor de lo que esperábamos (sobre todo tomando el nombre de una saga tan peregrina), y que nos ha llegado a impresionar a nivel técnico, aunque en honor a la verdad puede que llegue algo tarde. Muchos de sus rivales, como *Need For Speed Most Wanted*, ya han dejado atrás casi todo lo que propone este ***L.A. Rush*** ante el agotamiento de la fórmula, y proponen nuevas experiencias para no aburrir al personal. Así que nos tocará conformarnos con las virtudes del juego de **Midway**, que no son pocas. El argumento nos pone en la piel de un corredor profesional que debe recuperar el prestigio perdido... Realmente, la historia no es lo más importante. Sólo destacar que los pilares básicos de la ambientación de estos juegos (deportivos de lujo, chicas explosivas y *Hip-Hop*) están presentes, y de qué manera. Ojala algún día realicen títulos de este tipo con una banda sonora de otro tipo, pero es lo que hay. La ciudad de Los Ángeles ha sido reproducida con gran belleza (algo casi imposible teniendo en cuenta lo horrible de esta enorme urbe) y se torna en protagonista absoluta. Realmente impresiona ver una extensión de terreno tan grande y detallada sin una sola carga. El desarrollo en sí nos recuerda bastante a lo visto en *Midnight Club 3* (salvo que las carreras no se disputan sólo bajo la luz de la luna, claro). Partiendo de nuestra «casa» (donde iremos guardando los vehículos que consigamos) deberemos ir participando en una serie de carreras convencionales que tienen lugar en la misma ciudad, sin ningún tipo de limitación. Para llegar a los *checkpoints* podremos elegir el

«EL DESARROLLO DE LAS CARRERAS NOS PERMITIRÁ TOMAR EL CAMINO MÁS ADECUADO PARA LLEGAR AL SIGUIENTE PUNTO DE CONTROL»

El mapa mostrará la posición de los distintos eventos y también contaremos con navegador GPS

camino que deseemos, y existen una gran cantidad de atajos. Lástima que los rivales siempre los sepan de antemano y a nosotros nos cueste más de una derrota descubrirlos. La propia concepción de las competiciones, tan abiertas, hace que no tengan la tensión ni la emoción de las que se disputan en un circuito cerrado, aunque eso es más una cuestión de gustos. Ganar dinero para competir en nuevos desafíos, ir accediendo a todos los barrios y realizar algunas misiones que se apartan de lo convencional (en la mayoría de los casos consistentes en destruir una serie de objetivos), junto con las soporíferas «carreras de resistencia» conforman el grueso del juego. Conseguir nuevos vehículos se realiza de una forma casi automática, así como las posibilidades de modificarlo. Si eres uno de esos fanáticos del *Tuning* que gusta de definir hasta el más mínimo componente, mejor busca en otro sitio. En general la propuesta es más que suficiente para divertir durante bastante tiempo (el juego es muy largo), pero siempre tendremos la sensación de estar jugando a un título de hace un par de años, si exceptuamos el magnífico apartado gráfico. El comportamiento de los coches reales resulta adecuado para un *arcade* como éste, aunque los más observadores enseguida se darán cuenta de que estos giran como si se trataran de caballitos de tiovivo con solo un eje. Otro apartado que no termina de convencer es la presencia policial. Está todo el tiempo detrás amenazándote, pero no llega a resultar un peligro real, sobre todo si lo comparamos con los infernales agentes de la ley de *Need For Speed Most Wanted*. En resumen, ***L.A. Rush*** es un juego de calidad general notable, con algunos aspectos realmente brillantes, pero que nunca llega a poner a nuestra disposición nada que no hayamos visto antes. Quizá el género esté pidiendo a gritos una renovación, o posiblemente es que el juego ha aparecido al final de su ciclo de vida. En cualquier caso, no defraudará a casi ningún usuario, siempre que no espere ver algo que le mantenga la respiración contenida. ■ ***Dani3po***



AMPLÍA TU GARAJE

Conseguir un nuevo bólido en *L.A. Rush* no es cuestión de dinero. Según vayamos avanzando en el juego iremos participando en un tipo de misiones llamado «Adquisición». En ellas se nos pondrá al volante de un nuevo coche y tendremos que llegar hasta nuestro hogar mientras esquivamos las embestidas de los rivales y procuramos no dañarlo demasiado. Cuando lleguemos deberemos repararlo, con el consiguiente gasto de dinero. Y si lo deseamos, podremos pasarnos por «West Coast Customs» para que lo modifiquen a su antojo y lo conviertan en una pieza única, aunque nosotros no podremos intervenir en estos cambios.





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La recreación de la ciudad de Los Ángeles
[+] La gran libertad que ofrece a la hora de «hacer el cabra».
[-] A las carreras les falta algo de intensidad.
[-] No incluye ninguna novedad reseñable.



9.3 **GRÁFICOS:** Impresiona la recreación de la gigantesca ciudad y la gran fluidez de su motor, incluso con muchos coches en pantalla.
9.2 **AUDIO:** La música licenciada gustará a los fans del Hip-Hop, mientras que los efectos gozan de gran realismo.
8.5 **JUGABILIDAD:** El control de los vehículos es bastante sencillo, aunque no demasiado realista.
8.9 **DURACIÓN:** Cuenta con una considerable cantidad de carreras y un gran escenario para evitar la monotonía.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque el experimento de «renovar» la saga Rush y adaptarla a los nuevos tiempos ha salido mejor de lo que esperábamos, aún está un poco lejos de llegar al nivel de diversión de otros títulos similares.

8.8
(SOBRE 10)

PlayStation 2

SINGSTAR POP

Nueva versión para seguir amenizando tus fiestas

COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: PARTY MUSICAL
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
CANCIONES: 30
IDIOMA: CASTELLANO E INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 510 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 29,99 € (JUEGO) 59,99 (JUEGO+MICROS)

http://singstargame.com

Todos se pelean por el micro; el dotado con una melódica voz se luce sin complejos, el listillo se pica por conseguir la nota más alta, el que tiene una carraca en las cuerdas vocales le da vergüenza, pero cuando entra en calor no hay quien le pare... *SingStar* es el rey de las fiestas. Ahora, sin muchas novedades porque no las necesita, la nueva edición ***Pop*** incluye 30 canciones de las cuales 28 son de artistas españoles tan populares como **Melendi**, **Amaral**, **David Bisbal** y **La Sonrisa de Julia**, entre otros. Se trata de una versión que **Sony** ha diseñado en exclusiva para nuestro país ya que sólo aparecen dos temas en inglés, del genial **Tom Jones** y **The Clash**. Todo un acierto, porque aunque no sepas el idioma ¿quién no ha tarareado alguna vez *It's Not Unusual*? Juega sólo o acompañado de hasta siete colegas, escoge el modo Fiesta, Dueto, Pasa el Micro o el nuevo Popurrí, donde en una única canción tendrás que cantar los mejores fragmentos de varios temas, y estarás horas y horas pasándotelo en grande, si te gusta el canto, claro. Además, como siempre, el título te puntúa la entonación, el ritmo y si dices todas las letras para que los «piques» sean una constante. Durante tu interpretación puedes ver el *videoclip* del artista o, si tienes una cámara *EyeToy*, verte a tí mismo en el televisor. Y lo mejor de todo, para disfrutar a tope, no se necesita una buena voz, sino un poco de «sin vergüenza», descaro y ganas de pasártelo bien. ■ ***Anna***

■ **Haz gárgaras de huevo, practica el remolino y grazna «Bulería, Bulería» como Bisbal**

■ **Las desaparecidas Ella Baila Sola tienen su hueco en el juego con dos canciones**

SIN EXCUSAS

Sony te lo pone fácil para que te lo pases bomba con su particular *karaoke*, pues el juego está disponible sólo (29,99 Euros), acompañado con los micrófonos (59,99 Euros), o en un *pack* que incluye consola **PS2** con nuevo formato más pequeño, dos micrófonos y el juego por 179 Euros.

«30 CANCIONES NUEVAS, CASI TODAS DE ARTISTAS ESPAÑOLES, Y UN NUEVO MODO POPURRÍ»


SINGSTAR POP

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Casi todo el repertorio es de artistas españoles.
[+] El modo Popurrí es toda una risa, recuerda a un programa de TV...
[+] Se han incluido pruebas de Rap para conseguir puntos extra.
[-] Se siguen echando en falta artistas de éxito, como El Canto DL.

3+

9.0 **GRÁFICOS:** Los tiempos de carga siguen siendo algo lentos. Con cámara EyeToy te verás en la TV en lugar del videoclip del artista.
9.4 **AUDIO:** Es lo mejor, ya que si te apasiona la música española, te gustarán las canciones elegidas. Las voces las pones tú...
9.5 **JUGABILIDAD:** Es sencillo, otra cosa es que tus cuerdas vocales sepan llegar al tono que te indican en pantalla.
9.3 **DURACIÓN:** Antes de que te canses, te quedarás afónico. Es la entrega que posee más modos para hasta ocho «cantantes».

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si tienes buena voz, mejor; pero si no, lo importante es tener ganas de pasarlo en grande. Además, Sony te lo pone fácil con tres precios para que te hagas con él: solo el juego, con los micros y con la consola y los dos micrófonos.



(SOBRE 10)

PlayStation 2

YA A LA VENTA

"HE DICHO A LOS JUGADORES QUE TENEMOS QUE GANAR Y CONSEGUIR DINERO PARA FICHAR A OTROS NUEVOS"

CHRIS TURNER
(ENTRENADOR DEL CLUB INGLÉS STOCKPORT COUNTY)



EL MANAGER DE FÚTBOL DEFINITIVO

- ESPECTACULARES PARTIDOS EN 3D.
- EL SISTEMA DE TRASPASOS MÁS SOFISTICADO. LAS TÁCTICAS MÁS REALISTAS.





WWW.CODEMASTERS.COM/MDL2006







PlayStation 2





Officially endorsed by League Managers Association



GENIUS AT PLAY™



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: INSOMNIAC GAMES
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
PLANETAS: 14
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 399 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 49,99 €

http://www.es.playstation.com

RATCHET GLADIATOR

El héroe de Insomniac se reinventa mejor que Madonna

Por cuarto año consecutivo **Sony** lanza al mercado una de sus sagas más respetadas y queridas por el público. Y razones para ello no le han faltado nunca, ya que siempre ha ofrecido una aventura de plataformas y acción sólida y muy divertida, enmarcada por un cuidado e hilarante argumento y un apartado técnico de lujo. Sin embargo, tras tres entregas que básicamente seguían el mismo esquema de juego, parece que la fórmula se encontraba algo desgastada. Es por ello que los desarrolladores americanos de **Insomniac** (al igual que han hecho sus colegas de **Naughty Dog** con *Jak & Daxter*) han decidido dar un giro radical y ofrecernos algo totalmente nuevo. ¿*Ratchet* se pasa a los *shooters*? Ésta será nuestra primera pregunta al comprobar que ahora manejamos al protagonista con los dos *sticks* analógicos, como si de un juego de disparos en primera persona se tratara. Incluso existe la opción de disfrutar el juego íntegramente bajo esta perspectiva, aunque no es lo más recomendable. La escasez de secciones de plataformas también llama la atención, acostumbrados como estamos a tanto salto imposible. Por último, el cómico compañero metálico sólo hará acto de presencia como apoyo en la distancia, y el tono general del juego es bastante más adulto. Sin embargo, el argumento del título sigue teniendo esos momentos de humor que nos cautivaron, y esos personajes a medio camino entre la maldad y la caricatura. En cualquier

«EL CONTROL DE RATCHET SE REALIZA AHORA CON LOS DOS STICKS ANALÓGICOS»

Los dos robots que nos acompañan en todo momento podrán realizar acciones como capturar nodos o lanzar granadas

VEHÍCULOS Y MÁS

A lo largo de la aventura encontraremos más métodos de locomoción que los pies del héroe. El «Acechador» es el mejor sin duda, se trata de un tanque tan ágil como poderoso. Pero también hay cazas de combate, motos que se deslizan sobre el suelo o raíles magnéticos. Sin duda, son algunas de las secciones más divertidas de todo el juego.



caso, nos encontramos ante el *Ratchet & Clank* más profundo, complejo y con más posibilidades de todos. Desarrollado en torno a un concurso televisivo, en plan «Gladiadores Americanos», deberemos ir visitando una serie de planetas y cumpliendo variadas misiones en ellos: desde capturar unos puntos determinados a llegar a lo más alto de una torre. En cada momento podremos elegir porqué camino continuar, y a medida que avancemos también lo harán las características de nuestro personaje y de sus armas. Hasta doce ingenios de destrucción (a cada cuál más imaginativo y útil) podremos ir adquiriendo y modificando a nuestro antojo con todo tipo de extras. Lo mismo ocurre con nuestros dos compañeros robóticos (que atacarán eficientemente al enemigo y realizarán acciones bajo nuestras órdenes de una forma muy sencilla), una de las innovaciones de esta entrega. Esta profunda personalización de cada uno de los aspectos del juego es una de las razones que nos invitará a seguir jugando, pero no será la única. Los combates, eje principal del juego son extremadamente divertidos, rápidos y emocionantes, y la facilidad de cambiar de arma «al vuelo» mejora aún más la cosa. El inteligente diseño de los niveles no deja lugar al aburrimiento, y el eficaz sistema de salvado de partida, junto con la ajustada dificultad, hace que nunca nos encontremos con un obstáculo insalvable. Todo esto por no hablar de los elevadísimos valores de producción que envuelven al juego: el perfecto doblaje al castellano, la tonelada de extras a desbloquear, el potente motor gráfico y las modalidades adicionales. Entre ellas destacan la posibilidad de llevar a cabo la campaña principal (incluso una ya comenzada) junto con un segundo jugador y las opciones Online competitivas. Sin duda, uno de los mejores juegos de acción del año. ■ ***Dani3po***









■ El modo cooperativo para dos jugadores es una de las experiencias más divertidas de PS2

RATCHET GLADIATOR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La variedad de su desarrollo es muy grande.
[+] Conserva el sentido del humor típico de la saga.
[+] Su acción no deja lugar para el aburrimiento.
[-] Puede hacerse algo corto para los más hábiles.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** El motor creado por Insomniac sigue ofreciendo un espectáculo de luz, explosiones y partículas de todo tipo.

9.2 **AUDIO:** El estupendo doblaje al castellano permite que podamos reírnos con los dos delirantes comentaristas.

9.4 **JUGABILIDAD:** El control es muy intuitivo, el desarrollo intenso y las opciones de personalización muy profundas.

9.0 **DURACIÓN:** No te llevará demasiado tiempo completar el modo principal, aunque tendrás más diversión para varios jugadores.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Pese al infantil aspecto de sus personajes, nos encontramos ante un juego de acción que nada tiene que envidiar a propuestas «más serias». Dale una oportunidad y no te defraudará en absoluto.

9.3 (SOBRE 10)





«CON DIFERENCIA, EL MEJOR VIDEOJUEGO DE CUANTOS HA INSPIRADO LA SAGA CINEMATOGRÁFICA EVIL DEAD»



El juego arranca en la mítica cabaña del bosque de Posesión Infernal



EVIL DEAD REGENERATION

La posesión infernal de Sam Raimi continúa...

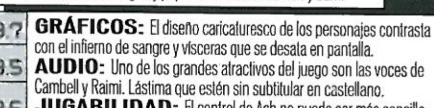
A la tercera ha sido la vencida... Una frase manida, pero que resume perfectamente lo que ha sucedido con ***Evil Dead Regeneration***, el tercer intento de **THQ** por reproducir en videojuego el éxito de la saga cinematográfica *Evil Dead*. En 1987 Sam Raimi dinamitó los cimientos del género de terror al añadir humor a la secuela de *Evil Dead: Posesión Infernal*, una de las películas más escalofriantes de todos los tiempos. Aquella película se estrenó en España bajo el título de *Terroríficamente Muertos*, y nos enseñó que los sustos no son incompatibles con las carcajadas, como también sucede con este título, demasiado cómico para ser un *Survival Horror*, excesivamente sangriento para ser un simple juego de acción. El carismático Bruce Campbell vuelve a poner voz y cara a Ash, el héroe de la motosierra, en constante lucha contra las fuerzas del Mas Allá, invocadas por el *Necronomicon*, el libro de los muertos. En esta ocasión, no estará solo. Le acompaña un grotesco zombi llamado Sam (con la voz de Ted Raimi), que morirá mil veces debido a las perrerías que le someterá Ash. Patear al pobre Sam o realizar todo tipo de *fatalities* a los zombis son algunas de las edificantes tareas que nos propone ***Evil Dead Regeneration***, un juego dotado de unos gráficos realmente buenos, gracias al inteligente uso de los motores *Havoc* y *Renderware*, pero sobre todo a la dedicación de **Cranky Pants Games**, un grupo interno de **THQ** al que tendremos que vigilar de cerca ya que prometen hacer grandes cosas. ■ ***Nemesis***

EVIL DEAD REG.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su salvaje y ennegrecido sentido del humor.
[+] Buen acabado gráfico, especialmente en algunos escenarios.
[-] La ausencia de subtítulos en castellano nos impide disfrutar de los delirantes diálogos y piques verbales entre Ash y Sam.

18+



8.7 **GRÁFICOS:** El diseño caricaturesco de los personajes contrasta con el infierno de sangre y vísceras que se desata en pantalla.

8.5 **AUDIO:** Uno de los grandes atractivos del juego son las voces de Cambell y Raimi. Lástima que estén sin subtitular en castellano.

8.6 **JUGABILIDAD:** El control de Ash no puede ser más sencillo. En esto supera a otros competidores como The Suffering.

8.0 **DURACIÓN:** El juego no es excesivamente largo o difícil. Eso sí, oculta diversos contenidos extras que tendrás que desbloquear.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sin duda, el mejor videojuego de cuantos ha inspirado la Posesión Infernal de Sam Raimi. Divertido y demencialmente violento, es una buena alternativa a otros títulos de corte parecido, como The Suffering. En éste te reirás más.



PlayStation 2
Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: SUCKER PUNCH
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 4
NOVEDAD: FASES 3D
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 113 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,99 €

http://www.es.playstation.com

SLY 3
HONOR ENTRE LADRONES

La crisis de los plataformas no afecta a los cacos

Uno de los géneros más clásicos de los videojuegos está en extinción... Hace apenas tres años las plataformas sufrieron un lavado de cara para adaptarse a las nuevas exigencias de los usuarios. Añadieron a las plataformas, las pruebas de habilidad y la recolección de objetos, elementos de conducción, de lucha y de disparos. Así, *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank* se convirtieron en los pioneros y reyes del género. Después, le siguieron títulos como *Vexx, Ty: El Tigre De Tasmania* y *Sly*. De todos ellos, sólo perdura el ladrón de guante blanco más carismático de los videojuegos. Los demás, o han pasado al olvido de sus programadores, o han cambiado de género. *Sly* resiste a la crisis de los plataformas y nos deleita con una magnífica oferta. Respetando la original estética *cartoon* con el uso de onomatopeyas y la técnica del *cell-shading*, **Sucker Punch** ha diseñado fases en las que el jugador tendrá que ponerse las gafas bicolor que vienen junto con el juego para disfrutar de un realista efecto 3D. Una auténtica delicia, sin duda. Además, gráficamente, los programadores también han mejorado los tiempos de carga y *frame rate*, haciendo las carreras a bordo de *buggies* nada envidiables a las que Jak protagoniza en su versión *X*.

La historia continúa donde terminó la anterior edición, por lo que los canales de Venecia volverán a ser el escenario de partida de esta aventura (aunque luego se abrirán nuevos

«FASES DE CONDUCCIÓN, DE VUELO Y DE NAVEGACIÓN JUNTO CON LAS DE PLATAFORMAS, UNA GRAN VARIEDAD»



SÚPER LENTES BICOLOR

El juego incluye estas «gafotas» para ver en tres dimensiones, y es que en algunas fases te las tendrás que poner para disfrutar de auténticos entornos 3D. Todo cobra tanto relieve que los objetos parecen salirse de la pantalla del televisor.

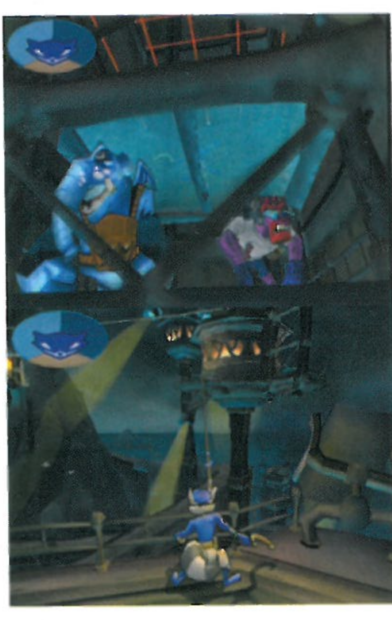
caminos que conducirán a lugares nunca antes vistos). Carmelita, Dimitri y los demás interesados en hacerse con la herencia de Sly volverán a aparecer. Murray y Bentley seguirán siendo tus aliados, ambos poseen nuevas habilidades que deberás aprender a manejar en un minucioso Tutorial (que podrás saltarte si ya te los sabes de anteriores entregas). Y es que esta vez, la tortuga va en silla de ruedas... Más adelante, un Chamán se unirá al grupo de Sly, se trata de un personaje que es capaz de controlar la mente de los enemigos. Todas estas pequeñas novedades hacen de ***Honor Entre Ladrones*** la mejor versión de *Sly*, porque además se han incluido varios minijuegos para dos jugadores (disponibles desde el principio) en el que en uno de ellos Carmelita y Sly se enfrentarán en un duelo por encontrar un objeto en el menor tiempo posible. ***Sly 3*** no necesita más cambios, ni un giro en su desarrollo y jugabilidad para que no te parezca lo mismo de siempre. Fue divertido en sus inicios y sigue siéndolo a día de hoy.

Emplea las técnicas de sigilo e infiltración cuando manejes a Sly, desata tu furia en los combates cuerpo a cuerpo que Murray protagoniza y desempolva tus neuronas cuando controles a Bentley. Los tres personajes aúnan los componentes necesarios para que esta tercera entrega no te resulte monótona. Algo realmente de agradecer ya que llegar hasta el final te llevará horas de entrega total. Pilota un aeroplano, conduce un *buggy* por el desierto, navega a toda velocidad por los canales... La variedad está asegurada y nunca faltarán las clásicas fases de plataformas. ■ ***Anna***











«COMO NOVEDAD MANEJARÁS A UN CUARTO PERSONAJE CAPAZ DE CONTROLAR LA MENTE DEL ENEMIGO»

SLY 3: H.E.L.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El uso de las gafas 3D le da un toque retro y muy curioso.
[+] La inclusión de un nuevo personaje controlable, el Chamán.
[-] Gran variedad de géneros en un plataformas impecable.
[-] La BSO es buena, pero mejor era la de la segunda entrega.

3+

9.2 **GRÁFICOS:** Se ha depurado el engine y la estética cartoon se mantiene con la técnica cell-shading. La gran novedad, el efecto 3D.

9.0 **AUDIO:** Perfecto doblaje al castellano, como siempre. Las melodías son variadas y correctas, pero eran mejores las de Sly 2.

9.2 **JUGABILIDAD:** El control de los personajes es sencillo y las fases abarcan multitud de géneros como conducción, acción, shooter...

9.3 **DURACIÓN:** Un modo Historia largo, con la posibilidad de revisitar para completar objetivos, y dos modos multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Es un buen juego de plataformas y es prácticamente el único del catálogo de PS2. Además, aunque mantiene el esquema de anteriores entregas, ofrece novedades que no debes perderte: el Chamán, efecto 3D, multijugador...



(SOBRE 10)

PlayStation.2

LOS INCREÍBLES
LA AMENAZA DEL SOCAVADOR

Regresan a los videojuegos... aunque hay bastantes bajas en la familia



COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: HEAVY IRON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 72 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://thq.com

Aunque sólo apto para los más fanáticos de los superhéroes de la «i», el juego te permite continuar la historia una vez puesto fin al malvado Síndrome. Esta vez el enemigo es un gran Socavador y sus secuaces, que han invadido la Tierra con el fin de acabar con la humanidad. Sin duda, una propuesta bastante atractiva para aquellos que se hicieron con todo el *merchandising* de la licencia, pero en realidad se trata de una «segunda parte» que nada tiene que ver con la película y es bastante limitada con respecto al juego original. Con lo divertido que era poder hacer uso de la elasticidad de la Señora Increíble, o del poder conjunto de Violeta y Dash, o incluso del temperamento del pequeño Jack Jack... Pues bien, en ***La Amenaza Del Socavador*** sólo aparecen en escena Mr. Increíble y Frozono, convirtiendo la aventura en pura acción. Fuera las plataformas y los *puzzles*, las peleas son las protagonistas. El jugador deberá manejar a ambos personajes para que puedan progresar. Es decir, cada uno posee sus habilidades originarias, la fuerza y el hielo respectivamente, por lo que tendrás que alternarlos según el desafío o enemigo que se presente. Un hecho que en el modo para un jugador resulta frustrante, ya que mientras controlas a uno, el otro se queda quieto sin hacer demasiado y queda vendido ante el oponente. Sin embargo, en el modo para dos usuarios, la mecánica es mucho más sencilla y divertida, convirtiendo esta opción en el único motivo de su adquisición. Por poner otra pega, mencionar que la estética de los personajes es fiel al largometraje, pero las localizaciones resultan algo repetitivas y un poco menos coloristas y achispadas. ■ ***Anna***





■ **Mientras Frozono congela al enemigo, Mr. Increíble le atiza con sus puños**



LOS INCREÍBLES...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los fanáticos de los Increíbles sabrán valorarlo.
- [+] Jugar con un amigo es lo más acertado del juego.
- [-] El modo para un jugador resulta algo frustrante.
- [-] Sólo aparece en acción Frozono y Mr. Increíble. ¿Y el resto?

7+

8.2 **GRÁFICOS:** El look de los personajes es fiel al del filme. Los escenarios resultan sosos y repetitivos. Su engine es efectivo.

8.2 **AUDIO:** Melodías que pasan desapercibidas ante el estruendo de los efectos de sonido. Está doblado al castellano.

8.0 **JUGABILIDAD:** Con un amigo la mecánica es sencilla y divertida, pero solo quedas vendido ante el enemigo. Es frustrante.

8.1 **DURACIÓN:** En su justa medida. El pero se halla en que fase tras fase siempre es más de lo mismo.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si eres de los que vieron la peli, se compraron el juego y se hicieron con todos los muñequitos de Los Increíbles, el juego alimentará un poco más tu fanatismo. Si no, te resultará un juego bastante simplón.

8.1 (SOBRE 10)





16+
www.pegi.info
namco
SOULCALIBUR III
DEMASIADOS CONTRINCANTES
PARA TAN POCO TIEMPO.
LA BATALLA FINAL SE ACERCA. Los nuevos guerreros Zasalamel, Setsuka y Tira, te esperan para luchar contigo. Los veteranos Voldo, Raphael y Taki, te esperan para ajustar cuentas. Y si no te convence ninguno de los 18 guerreros, crea tu propio personaje y combate con él en más de seis modos de juego diferentes. Busca las espadas legendarias que te guiarán a lo nunca visto. www.soulcalibur-3.com
PlayStation 2
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. SOULCALIBUR™III & ©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., NAMCO is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco Ltd. All rights reserved.





COMPAÑIA:
EA GAMES
DESARROLLADOR:
MAXIS
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN:
EE.UU.
GÉNERO:
SIMULACIÓN SOCIAL
FORMATO:
DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELANO-SIMLISH
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD:
1412 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 63,95 €

http://thesims2.ea.com

LOS SIMS 2

Las criaturas virtuales más exitosas de nuevo en PS2

Tras su exitoso paso por el catálogo de PC, ***Los Sims 2*** llega a las consolas en una cuidada conversión. Y es que **Maxis** no se ha limitado a adaptar el juego al nuevo formato, sino que ha introducido algunos cambios en favor de la jugabilidad. El primero de ellos es que por fin podremos manejar al jugador directamente con nuestro *joystick* analógico, aunque el sistema clásico de la lista de tareas seguirá siendo muy útil cuando manejemos a más de un *Sim*. Por otro lado, se ha dejado de lado el paso de los años y la descendencia para centrarse más en los deseos y temores de cada uno de los personajes. De esta forma, a la hora de crear nuestro *Sim* no sólo decidiremos su aspecto en el completísimo editor de personajes sino que también podremos elegir su aspiración entre romance, riqueza, conocimientos, popularidad o creatividad. Cada una de ellas determinará los deseos y miedos del protagonista, y el objetivo (además de supervisar las necesidades básicas del *Sim*) no será otro que tratar de alcanzar los primeros mientras evitamos los segundos. Una sencilla interfaz nos permitirá consultar en cualquier momento los deseos y miedos que serán sustituidos por otros tan pronto como los vayamos llevando a cabo. Así, el modo Historia adquiere un gran dinamismo acentuado por la nueva posibilidad de controlar a más de un personaje. Otra de las novedades es la posibilidad de cocinar nuestras propias recetas en lugar de limitarnos a coger comida de la nevera. A lo largo del juego podremos obtener ingredientes de diversos lugares, como árboles o peceras, para después combinarlos con el fin de crear platos con distintos efectos que van desde el energético hasta el afrodisíaco. Por otro lado, el juego incluye un modo Libre en el que podremos elegir cuatro lugares donde vivir. Los que no quieran complicarse, podrán limitarse a elegir una de las familias y casas predeterminadas, pero los auténticos entusiastas de *Los Sims* optarán por invertir horas y horas en crear a cada uno de los miembros, así como elegir elementos del hogar, comenzando por las paredes, las baldosas y el papel pintado. Como ya sucedía en *Los Urbz*, contaremos con un modo Doble que permitirá que dos jugadores puedan vivir su

«CADA SIM ASPIRA A CUMPLIR SUS DESEOS Y TRATA DE EVITAR SUS MIEDOS PERO SIN DEJAR DE LADO SUS NECESIDADES PRIMARIAS»

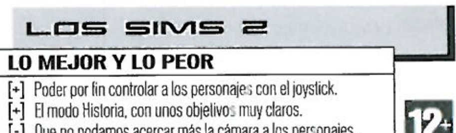




■ Además de ganar Simoleones, deberás conseguir Puntos de Aspiraciones que desbloquean nuevos objetos y ubicaciones



propia aventura de forma simultánea y a pantalla partida. En el plano técnico, el juego cuenta con unos gráficos coloristas y bastante correctos pero con un nivel irregular en las animaciones. Una vez que están cara a cara, los personajes se mueven de forma fluida y su comportamiento a la hora de ejecutar las interacciones es tan natural que nos hará sonreír en más de una ocasión. Por desgracia, no se puede decir lo mismo de la transición entre el modo de juego «normal» y este modo de interacción: los personajes realizan giros absurdos o se desplazan lateralmente de manera muy anquilosada simplemente para colocarse frente al otro personaje u objeto, llegando incluso a veces a fracasar en el intento. Casi anecdótica es la posibilidad de crear un póster con nuestra foto y diversos marcos y filtros a través de la cámara *EyeToy*. Estamos, en conclusión, ante un título lo bastante completo como para ennoblecer la franquicia en consolas después del fiasco de *Los Urbz* y no decepcionar a sus *fans* más exigentes. ■ ***Supernena***



LOS SIMS 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Poder por fin controlar a los personajes con el joystick.
[+] El modo Historia, con unos objetivos muy claros.
[-] Que no podamos acercar más la cámara a los personajes.
[-] Algunos fallos gráficos, sobre todo en las animaciones.

12+

8.5 **GRÁFICOS:** Gráficamente flaquea bastante, sobre todo al comenzar una interacción. Discreta inclusión de la cámara EyeToy.

8.8 **AUDIO:** Buen nivel en la elección de los diversos géneros musicales, pero se echan de menos más efectos sonoros.

8.5 **JUGABILIDAD:** Se agradece mucho poder controlar directamente al personaje. Excesivos tiempos de carga.

9.3 **DURACIÓN:** Si te engancha, la duración será de tantas horas como quieras dedicarle, sobre todo en el modo Libre.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque con algunos fallos técnicos, supone todo un regalo para los seguidores de Los Sims. Tal vez aún no consiga enganchar a los que se aburren con esta franquicia pero, hoy por hoy, es sin duda la entrega que se queda más cerca.



Podrás desvalijar y ocultar los cuerpos de tus víctimas

COMPAÑÍA: MC2
DESARROLLADOR: REBELLION
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
MISIONES: 28
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 1396 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.rebellion.com

SNIPER ELITE

Duelo de francotiradores entre las ruinas de Berlín

Aún no se había declarado el final de la II Guerra Mundial y americanos y soviéticos ya daban los primeros pasos para iniciar un nuevo conflicto, menos cruento pero infinitamente más longevo: la Guerra Fría. Entre las ruinas de Berlín, los antiguos aliados se lanzan a una carrera despiadada por hacerse con los avances alemanes en el campo de los cohetes. En este desolado escenario, dentro las ruinas de la capital alemana, se desarrolla ***Sniper Elite***, un original *shooter* bélico que nos permite experimentar por primera vez, con todo el realismo, cómo trabajan los tiradores de élite, los francotiradores. Puede que en los *Medal Of Honor* o los *Call Of Duty* pudiéramos disparar con rifles de precisión, pero de una forma totalmente irreal. En ***Sniper Elite***, la distancia, el viento, la gravedad y la respiración del tirador afectan a la trayectoria de la bala. Sólo, o en compañía de un segundo jugador en modo cooperativo (a la usanza de los francotiradores reales que trabajan por parejas) aprenderemos a camuflarnos con el entorno, a esconder nuestra presencia, a buscar el mejor punto desde donde disparar una única y mortífera bala. La apasionante mecánica de ***Sniper Elite***, a medio camino del *shooter* convencional y la infiltración a lo MGS, va a acompañada además de unos gráficos sensacionales que reproducen con una calidad sobrecogedora las ruinas de Berlín, desde el *Reichstag* a la Puerta de Brandenburgo. Y es más, incluye la opción de jugar On-line con ocho amigos. ■ ***Nemesis***

SNIPER ELITE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una mecánica original y apasionante.
[+] La inteligencia artificial de los enemigos, nunca actúan igual.
[+] La soberbia recreación de las ruinas de Berlín.
[-] Jugar con parámetros reales (viento, gravedad) es un infierno.

16+

90 **GRÁFICOS:** La faraónica reconstrucción de las ruinas de Berlín eclipsa cualquier otro aspecto visual del juego.
88 **AUDIO:** Buen doblaje al castellano. Los excelentes efectos de sonido (explosiones y gritos distantes) ambientan a la perfección.
87 **JUGABILIDAD:** Permite elegir entre una mecánica 100% real y otra más arcade, al estilo de Medal Of Honor.
91 **DURACIÓN:** Sniper Elite tiene uno de los modos cooperativos más adictivos de los últimos años. Merece la pena reclutar a un amigo.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Uno de los mejores shooters de la temporada. Original, visualmente abrumador y con una de las inteligencias artificiales más depuradas que jamás hemos visto en PS2. Una buena alternativa al sensacional Call Of Duty 2 Big Red One.

8.9 (SOBRE 10)



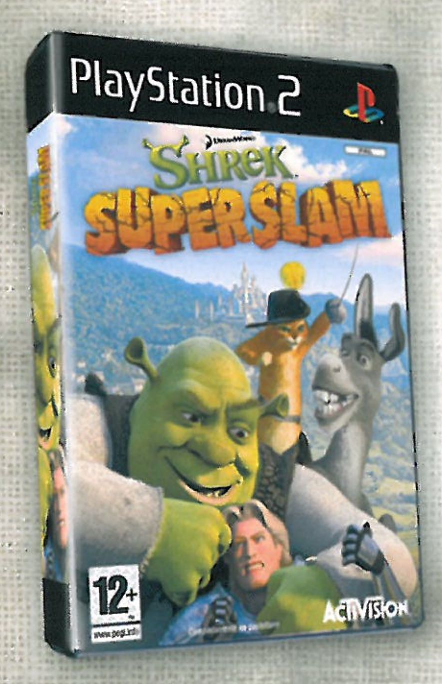
AGARRA A TUS AMIGOS Y ¡A PELEAR!



GATO CON BOTAS | **SHREK** | **ASNO**

MOVIMIENTOS ESPECIALES

MIRADA HIPNOTIZADORA | **TORMENTA VERDE** | **ESTAMPIDA DE ASNO**

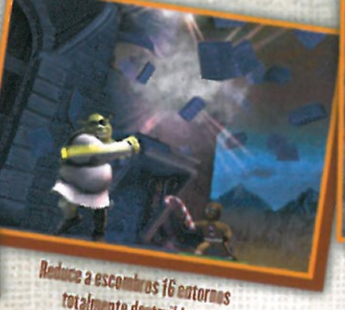


www.shreksuperslam.com





Combate como uno de los 20 desternillantes personajes en una batalla de todos contra todos para hasta 4 jugadores.



Reduce a escombros 16 entornos totalmente destruibles.



Pelea con la técnica característica de cada protagonista y utiliza más de 20 divertidas habilidades de ataque y pociones mágicas.





PlayStation 2







activision.com



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: EYETOY
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MINIJUEGOS: 12
MICROJUEGOS: 50
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 555 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 39,99 € (JUEGO)| 59,99 (JUEGO + CÁMARA)

http://www.eyetoy.com/play3/

EYETOY: PLAY 3

La franquicia de London Studio vuelve a sorprendernos

Al hablar de las diferentes entregas de *EyeToy: Play* o de *SingStar*, es casi inevitable recordar una y otra vez el talento de **London Studio** y reconocer su aportación al concepto de videojuego. Y es que periféricos como la cámara *EyeToy* o los micrófonos han ayudado mucho a **PS2** a diversificar su público y a desmarcarse del resto de plataformas de sobremesa. Viendo los doce minijuegos para un jugador, se podría pensar que la franquicia presenta síntomas de agotamiento ya que el único que realmente nos aporta algo nuevo es Instrucción, en el que tendremos que seguir las órdenes de un estricto sargento y saltar, saludar o correr en el sitio; por lo demás, un juego de cazar fantasmas, un salón de peluquería y los típicos minijuegos deportivos y musicales. Pero, sin duda, lo que hace grande a cada *EyeToy: Play* es que siempre encierra alguna novedad capaz de sorprendernos. Así, si en la segunda parte nos quedamos prendados de opciones como *SpyToy*, ahora nos quedamos con la gran variedad de efectos gráficos que incluye dentro de sus apartados Laboratorio y Diversión. Podremos ver nuestra imagen deformada en la Sala de Espejos, colocar nuestra cara en el cuerpo de un amigo en Cabeza-Collage o disputar un combate de boxeo en pantalla con un amigo con el que estamos apoyados espalda con espalda en Noqueo. Otro aspecto fundamental de ***EyeToy:***

«UN TÍTULO QUE SE DISFRUTA MUCHO MÁS CON CUATRO JUGADORES»

Además de la Zona de Juegos, EyeToy: Play 3 incluye los apartados de Diversión y Laboratorio



¡EFECTOS MUY ESPECIALES!

Play 3 es que fomenta más que nunca la diversión multijugador. Este modo está estructurado en diversas modalidades como *Kitty Loves Me*, en el que el objetivo será ir consiguiendo peces para ser el jugador preferido por una pequeña gatita. Lo bueno es que no nos enfrentaremos en los minijuegos individuales sino en microjuegos especialmente diseñados para jugar en equipo. Después de hacer la prueba en la redacción, podemos dar fe de que con cuatro jugadores en pantalla, las risas están más que aseguradas desde el momento en el que colocas tu foto en la cabeza de tu personaje. Los gráficos a veces resultan algo pobres, pero sus posibilidades técnicas elevan la nota en este apartado y, en cuanto al sonido, poco que destacar salvo que las voces están en castellano. Como viene siendo habitual, la jugabilidad es su mayor baza: su interfaz es tan extremadamente cómoda e intuitiva que en ningún momento tendremos que echar mano del mando (como sucedía en *EyeToy: Monkey Mania* o *SpyToy*). Para ello, por supuesto, tendremos que jugar en una habitación suficientemente iluminada y configurar los controles a nuestro gusto, pudiendo regular aspectos como la sensibilidad de la cámara. En definitiva, un título fundamental para disfrutar con la cámara *EyeToy* y a cualquier edad aunque ya contemos con anteriores entregas en nuestra estantería. ■ ***Supernena***

EYETOY: PLAY 3

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los sorprendentes efectos que permite la cámara.
[+] Los juegos para cuatro usuarios de forma simultánea.
[-] Que no se pueden imprimir las fotografías como en SpyToy.
[-] Los minijuegos individuales son cortos y poco originales.

3+

8.8 **GRÁFICOS:** Estéticamente es bastante mediocre pero nos gustan sus posibilidades técnicas.
8.6 **AUDIO:** Cuenta con voces en castellano y hace uso del micrófono en algunos minijuegos.
9.5 **JUGABILIDAD:** Sin duda, lo mejor del título es la interfaz, que es la más cómoda de todo el catálogo EyeToy.
9.2 **DURACIÓN:** Aunque no te enganchará jugando solo, encierra muchas horas de diversión multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque los EyeToy: Play se suelen catalogar como una recopilación de minijuegos, lo cierto es que lo que convierte en algo grande a esta tercera entrega son todos aquellos elementos que hacen que vaya más allá.



PlayStation.2

CRASH TAG TEAM RACING

En el coche de Crash, saldrás a pasear... pero, cuidado, ¡no te quedes atrás!

Durante las carreras, utiliza bombas y demás objetos contra tu rival

COMPAÑÍA: SIERRA
DESARROLLADOR: RADICAL ENT.
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-8
PERSONAJES: 2
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 98 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,99 €

http://www.crashbandicoot-europe.com

Tras *Twinsanity*, Crash vuelve a visitar la consola de **Sony**, pero esta vez con un *arcade* de conducción bajo el brazo. Carreras al volante de *buggies* (un peculiar auto que ahora se ha puesto tan de moda y que puede ir armado con todo tipo de utensilios) pistas con trampas y la posibilidad de jugar con hasta siete amigos son las premisas de este título. Sin duda, el juego ideal para los piques. Durante la competición coge un lanzamisiles y utilízalo contra tu rival, o atrapa un turbo y deja atrás a todos tus contrincantes... ***Crash Tag Team Racing*** te atrapará por su sencilla jugabilidad en las partidas multijugador. Pero, además, en el modo para un solo usuario tendrás la posibilidad de acceder a un extenso Parque donde deberás cumplir ciertas misiones a pie, como reunir una cantidad de monedas o llevar gemas a un individuo, con el fin de desbloquear vehículos y nuevas habilidades ante el volante. Y es que, la gran sorpresa de este título, es que puedes combinar tu vehículo con el de otro personaje para construir un auto con una poderosa torreta como arma capaz de rotar 360 grados. Así, aparte de las competitivas carreras, el título ofrece un sinfín de minijuegos, Bolos, Tiro Al Plato, Objetivo Cayendo y Protección, pruebas que se hallan en el modo Historia y que deberás desbloquear como en cualquier juego de plataformas, aunque dicho desarrollo es tan esquemático que apenas se podría considerar como tal... Romper cajas haciendo el remolino y saltar de saliente en saliente es lo único de plataformas que tiene. Gráficamente sufre ciertas ralentizaciones, sobre todo en las misiones a pie. Pero a bordo de un *buggy* todo es tan fluido que sólo ver el desarrollo de las carreras ya es un placer. ■ ***Anna***

CRASH TAG TEAM R.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La inclusión de minijuegos e Historia además de las carreras.
[+] Poder combinar dos autos para hacer uno más potente.
[-] La parte plataformera se queda algo escueta.
[-] Las misiones a pie sufren de ciertas ralentizaciones.

7+

8.6 **GRÁFICOS:** Las carreras en buggy son suaves y fluidas, en cambio las fases a pie son bastante bruscas.

8.5 **AUDIO:** Está perfectamente doblado al castellano. Las melodías pasan desapercibidas la mayor parte del tiempo. Lo mejor, los efectos.

8.7 **JUGABILIDAD:** Mecánica sencilla ya que en todo momento te indican lo que has de hacer y cómo ejecutar los trucos.

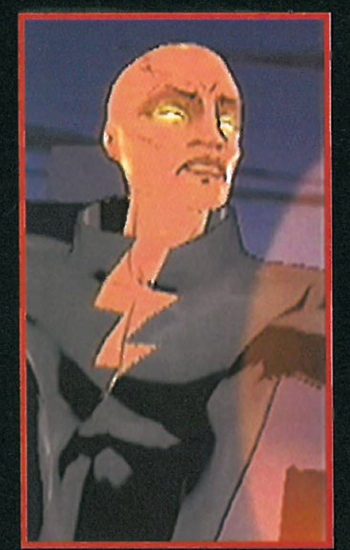
8.9 **DURACIÓN:** Muchos minijuegos e infinidad de carreras, además de los extras. Tendrás juego para unas cuantas tardes.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Como juego de carreras es algo limitado, pero es divertido como pocos (sobre todo en multijugador). Además, incluye un modo Historia con un montón de curiosos minijuegos.

8.8
(SOBRE 10)









ULTIMATE

El trepamuros llega a PlayStation 2 más ágil que nunca



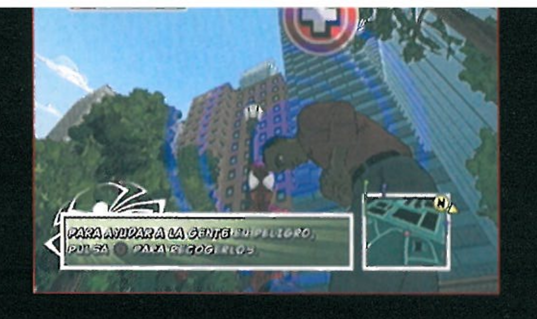
COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: TREYARCH
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ ACCION
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 79 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP RECOMEN.: 59,95

http://www.ultimatespidermangame.com/





Si queremos tomarnos un respiro, siempre podemos ret
a La Antorcha Humana a través de vertiginosas carreras



Tras cosechar un apabullante éxito en las salas de cine de todo el mundo y crear, con la ayuda de **Activision** y **Treyarch**, una de las mejores franquicias basadas en un superhéroe, **Marvel** y la compañía desarrolladora americana nos trasladan al actual y fresco universo **Ultimate** en un título que plasma todo el encanto y acción derrochados en los cómics del héroe de Nueva York. Tras una versión *beta* que nos dejó un dulce sabor de boca, por fin hemos recibido la *review* del juego para comprobar si ciertos fallos que observamos en su momento han sido subsanados. Técnicamente, el apartado gráfico sigue gozando de la acertada tecnología *cell-shading* (bautizada para la ocasión como *3D Comic Inking Tech.*), con personajes *super-deformed* y una ambientación muy lograda, que desprende en los momentos clave el mismo espíritu que las viñetas de los cómics. Aunque seguimos echando en falta una mayor variedad de texturas y diseño de edificios y paseantes, el entorno 3D se mueve en todo momento con total fluidez, sin tiempos de carga entre las diferentes partes de la ciudad y una animación de *Peter Parker/Spidey* que raya a la misma altura que los rascacielos de la urbe donde transcurre el juego. Si la combinamos con el delicioso e intuitivo manejo de nuestro personaje, nos encontramos con la recreación más acertada realizada hasta la fecha. El desarrollo está dividido en dos claras y diferenciadas partes: la luz del día representada por *Spiderman* y la sombra/oscuridad de la noche que acompaña a su *alter ego* Venom. Nuestros objetivos desde un principio serán siempre los mismos para ir desbloqueando las misiones principales del juego, cuya espina dorsal es ayudar a contrarrestar el crimen de la ciudad, superar pruebas de habilidad/velocidad y recolectar diferentes *tokens* repartidos por todo el mapeado para alimentar el apartado de extras, toda una exposición del universo que rodea a la estrella de **Marvel** (entrevista con Stan Lee incluida). Aunque en determinados momentos pueda resultar algo monótono y de mecánica simple, en general todos los apartados están equilibrados para asegurar un producto final que, aunque no llega a la abismal altura de su «predecesor» *Spider-Man 2: The Movie*, puede codearse con él en la mayoría de sus apartados. Los amantes del hombre araña quedarán ampliamente satisfechos con esta nueva creación de los chicos de **Treyarch**. Y eso es algo que no se puede decir muy frecuentemente de las últimas adaptaciones llevadas a la pantalla, ya sea en forma de filme o de videojuego. ■ ***Gradius***



La ciudad de Nueva York ha sido fielmente retratada bajo la técnica cell-shading

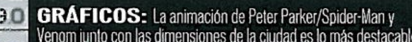
SPIDERMAN



ENEMIGOS

Ya sea en la piel de Peter o bajo la espeluznante forma de Venom, todo un completo cameo de la factoría **Marvel** se lleva a cabo con los *final bosses*. Lobezno, el Duende Verde, Rino o Electro darán paso a Silver Sable y Nick Furia en sus planes para reducir al traje alienígena.





LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La animación y control de los personajes.
[+] La lograda ambientación. El cómic en tu PlayStation 2.
[-] La cámara no ayuda demasiado en determinados momentos.
[-] Puede llegar a resultar algo monótono y de mecánica simple.



9.0 **GRÁFICOS:** La animación de Peter Parker/Spider-Man y Venom junto con las dimensiones de la ciudad es lo más destacable.

8.1 **AUDIO:** Todo ha sido doblado y traducido al castellano. Música y efectos de sonido acompañan sin despuntar a lo largo del juego.

9.2 **JUGABILIDAD:** En pocos minutos nos haremos con el control completo del personaje. Fácil e intuitivo. Toda una delicia.

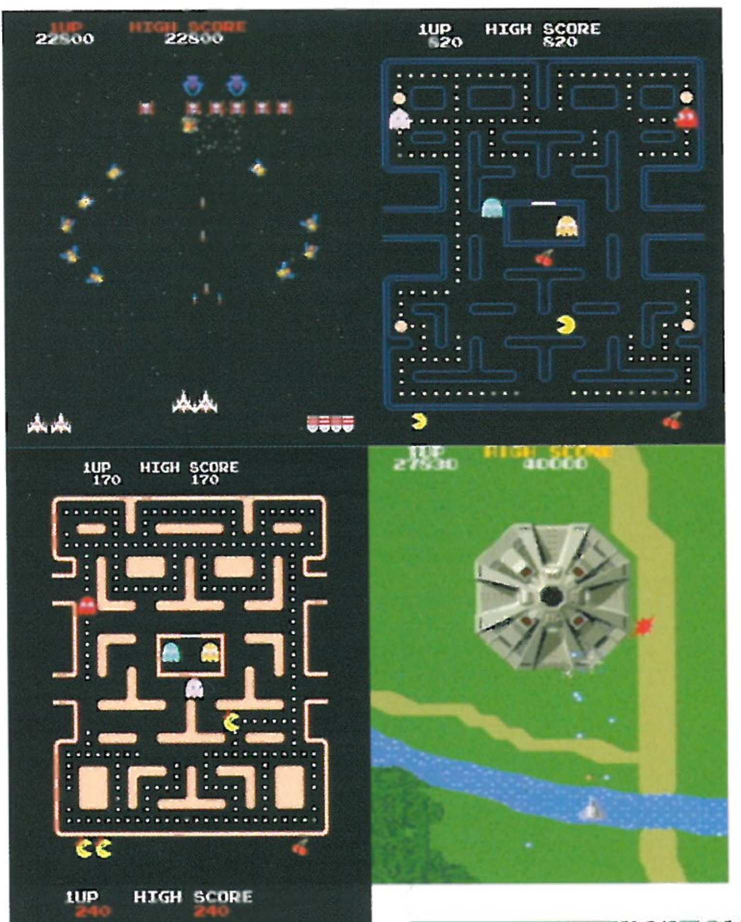
8.9 **DURACIÓN:** La trama principal es larga y las submisiones y recolección de tokens aseguran una larga duración al juego.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Por detrás de Spider-Man 2: The Movie se encuentra esta adaptación del personaje por excelencia de la factoría de Marvel. El apartado técnico y el de jugabilidad son sobresalientes, por encima de algunos fallos en el desarrollo del juego.

9.0

PlayStation 2



NAMCO MUSEUM

50TH ANNIVERSARY

Medio siglo de vida da para mucho más que dieciséis simples recreativas...

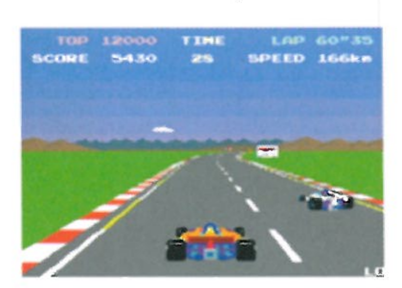


COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
RECREATIVAS: 16
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 82 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: SIN CONFIRMAR €

http://www namco.com

Y más tratándose de alguien de la importancia de **Namco**. La compañía de Yokohama fue una de las primeras en explotar el negocio de la nostalgia con aquella memorable colección de cinco volúmenes para **PSone** titulada *Namco Museum*. Y desde entonces no ha dejado pasar la oportunidad de seguir explotando el fenómeno, un sistema tras otro. Teniendo en cuenta que en 2001 se puso a la venta otro *Namco Museum* para **PS2** (que jamás llegó al mercado europeo) y el peso de la conmemoración (medio siglo de existencia, nada menos), todos esperábamos mucho más de este nuevo recopilatorio: quizá entrevistas, galerías de imágenes, todo el contenido de aquel original *Namco Museum* y todas aquellas recreativas que no se incluyeron en su momento. Y, finalmente, ¿qué es lo que nos encontramos? Pues dieciséis *coin-ops*. Sólo dieciséis, y salvo *Rolling Thunder* (que sólo se añadió en el *Namco Museum Encore* japonés) y *Sky Kid* (inédito del todo), el resto ya había aparecido repetidamente en recopilaciones para todos los sistemas conocidos. Nadie pone en duda el peso histórico y la imbatible jugabilidad de *Galaga, Galaxian* o *Xevious*, pero no se pueden resumir 50 años de existencia en 16 recreativas de los años 70 y 80. ¿Dónde están los 90? Y para colmo, esta edición conmemorativa no permite girar la pantalla de televisión para disfrutar, en vertical y como es debido, de 8 de las 16 *coin-ops*. Algo que sí se podía con los de *Namco Museum* de **PSone**. Si esto es una fiesta de cumpleaños, que nos devuelvan el dinero del regalo. ■ ***Nemesis***







EN LOS RECREATIVOS

Tendrás que superar un cierto número de puntos para poder acceder a las dos coin-op extra: Pac-Mania y Galaga 88.

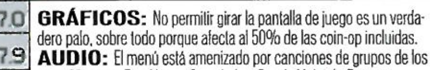




LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Xevious, Rolling Thunder, Galaga, Galaxian... ¡Pac-Man!
[+] Incluir canciones de los 80 ha sido un detalle simpático.
[-] 50 años de historia de Namco dan para mucho más.
[-] Los Namco Museum de PSone eran mucho más completos.

3+



7.0 **GRÁFICOS:** No permitir girar la pantalla de juego es un verdadero palo, sobre todo porque afecta al 50% de las coin-op incluidas.

7.9 **AUDIO:** El menú está amenizado por canciones de grupos de los años 80, como Fine Young Cannibals o Dexy's Midnight Runners.

9.0 **JUGABILIDAD:** Por muy desacertada que sea la recopilación, no puede hundir la innata jugabilidad de Galaga o Pac-Man.

7.9 **DURACIÓN:** No te llevará mucho conseguir las dos recreativas bloqueadas. Y ahí se acaban todos los extras de Namco Museum...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Sólo la irrefutable carga adictiva de clásicos como Pac-Man, Galaga y Galaxian salva de la debacle total a este desangelado homenaje a la historia de Namco. Hasta un recopilatorio de Nihon Bussan (MagMax, Terra Crestra) daría más juego.



(SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España

HOME — VOL + ADT® SELECT START

ACCESORIOS PARA PSP



BOLSA DE TRANSPORTE



PACK 2 PROTECTORES



PACK ALIMENTACION 3 EN 1



CABLE USB RETRACTIL



ADAPTADOR DE COCHE



PACK SUPERVIVENCIA 15 EN 1

METAL SLUG 4

El comienzo del declive de una saga clásica

COMPAÑÍA: IGNITION
DESARROLLADOR: SNK PLAYMORE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ARCADE
FORMATO: CD-ROM
JUGADORES: 1-2
NIVELES: 6
PERSONAJES: 4
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 70 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 24,95 €

http://www.virginplay.es

Tras tres excelentes entregas para Neo Geo, la inspiración y gracia de una saga que ha mantenido a los amantes de los *arcades* 2D pegados a las últimas recreativas de barrio poco a poco ha ido esfumándose para dejar lugar a acertados, aunque escasos, toques de humor, gráficos y animaciones similares al resto de la saga y una jugabilidad que se resiente por la excesiva dificultad y las sencillas rutinas de los correspondientes jefes finales. Así podríamos definir a ***Metal Slug 4***. **SNK Playmore** podía haber dado más de sí en esta adaptación para **PlayStation 2**, si no con un producto final diferente al original, sí con atractivos extras o retos para evitar que caiga excesivamente pronto en el fondo de nuestra jugoteca. A su favor podemos mencionar el atractivo precio, la atrayente jugabilidad de los *arcades* 2D (sin duda un verdadero reclamo para los más nostálgicos y veteranos del lugar) y ese toque de humor «made in Metal Slug». La inclusión de nuevos personajes jugables puede otorgar algo de variedad al título si en un momento determinado vemos que Marco y Fio están gastando demasiados *continues*. Estos, para más *inri*, son desde un principio infinitos. Algo que le resta un poco más de gracia al título. La quinta entrega está al caer. Recemos... ■ ***Gradius***



FINAL BOSSES

Lo que debería suponer el reto más interesante de cada fase no es más que un enemigo final con escasas rutinas de ataque. Fáciles y sin carisma, están muy lejos de lo que **SNK** nos tiene acostumbrados en cuanto a tamaño y dificultad.





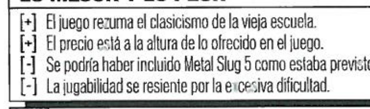
«LA POPULAR SAGA DE SNK COMIENZA A DAR SIGNOS DE AGOTAMIENTO»

METAL SLUG 4

LO MEJOR Y LO PEOR

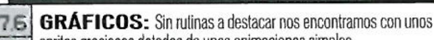
[+] El juego rezuma el clasicismo de la vieja escuela.
[+] El precio está a la altura de lo ofrecido en el juego.
[-] Se podría haber incluido Metal Slug 5 como estaba previsto.
[-] La jugabilidad se resiente por la excesiva dificultad.

12+

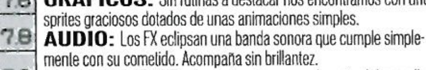


7.6 **GRÁFICOS:** Sin rutinas a destacar nos encontramos con unos sprites graciosos dotados de unas animaciones simples.

7.8 **AUDIO:** Los FX eclipsan una banda sonora que cumple simplemente con su cometido. Acompaña sin brillantez.



7.9 **JUGABILIDAD:** Los más veteranos valorarán el desarrollo 2D aunque la gran dificultad y los infinitos continues le restan encanto.



7.5 **DURACIÓN:** Una vez acabemos el juego, sólo rescatar a los nativos para averiguar su nombre es el único aliciente que queda.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La saga Metal Slug comienza su lento declive con esta cuarta entrega. La adaptación a PlayStation 2 conserva todas las virtudes y defectos del original. Sin embargo, sigue conservando un aire clásico difícil de encontrar.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

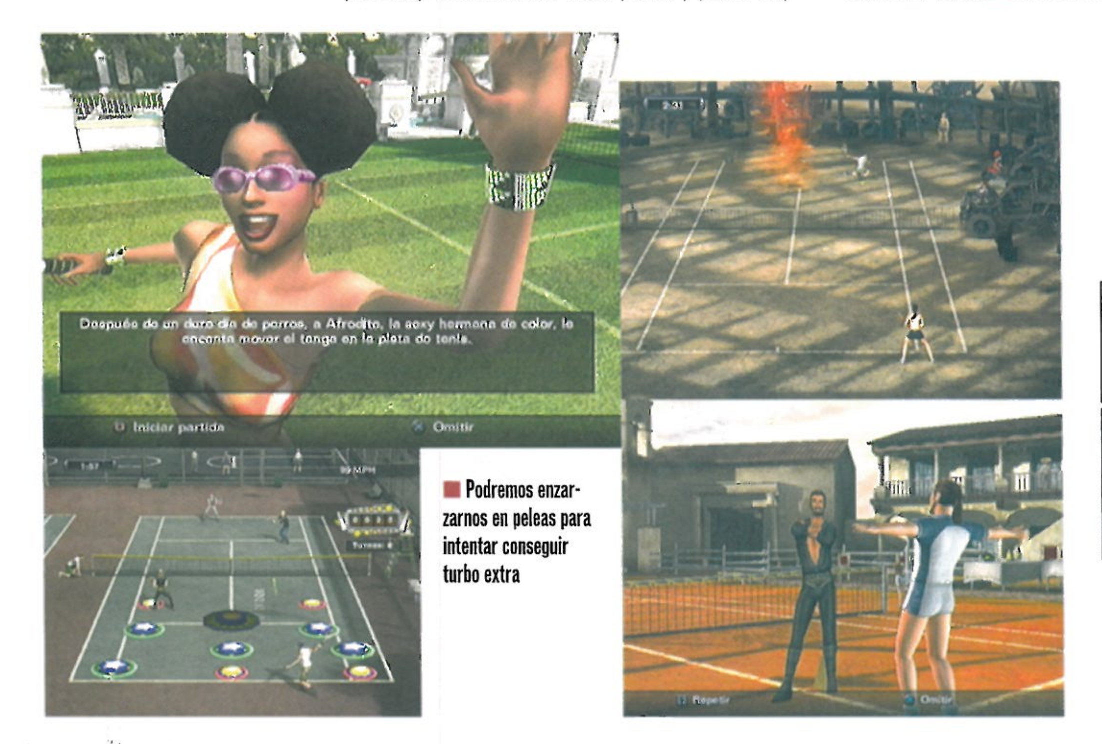
OUTLAW TENNIS

El tenis también tiene un lado salvaje

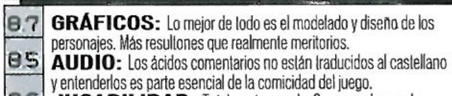
Que nadie se despiste, ***Outlaw Tennis*** no es un simulador de tenis convencional del tipo *Virtua Tennis* o *Top Spin*. Los conocedores de otros deportes de la serie *Outlaw* saben de lo que hablamos. El equipo de desarrollo de **Hypnotix**, después de atreverse con el golf y el voleibol, le echa mano a este deporte tan noble. Esto significa que los buenos modales se esfuman y dan paso a un espectáculo gamberro donde los tenistas son extravagantes y malhumorados personajes. Un presidiario, un rapero, una *stripper* o un *ninja* son parte del alocado elenco de ***OT***. A algunos de ellos ya los vimos anteriormente, como a Summer o a El Suave, pero hay otros nuevos. Entre punto y punto hay secuencias de humor, no apto para los usuarios más susceptibles, durante las cuales se patea al recoge-pelotas, beben *vodka* y se suceden otras conductas poco ejemplares. El juego en sí transcurre a gran velocidad y, más que la precisión de los golpes, se trata de aprovechar al máximo un turbo potenciador de los golpes. Podemos Jugar entre minas explosivas, golpear *bumpers* de *pinball* y desbloquear hilarantes vestimentas. Los jardines de la Casa Blanca, una cúpula estilo *Mad Max* o el mismísimo infierno son algunos de los escenarios de ***OT***, que además cuenta con un amplio repertorio de minijuegos, rompiendo por completo con la imagen más clásica y académica del tenis. ■ ***Molokai***

COMPAÑÍA: GLOBAL STAR SOFTWARE
DESARROLLADOR: HYPNOTIX
DISTRIBUIDOR: TAKE2
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
PERSONAJES:16
PISTAS: 12
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 95 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 19,99 €

http://www.take2games.com



■ Podremos enzarzarnos en peleas para intentar conseguir turbo extra



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La variedad de tipos de juego y los originales retos.
[+] Sus 19,99 Euros son una buena opción para nuestro bolsillo.
[-] No se han traducido los comentarios .
[-] Su tipo de humor puede no ser compartido por todos.



8.7 **GRÁFICOS:** Lo mejor de todo es el modelado y diseño de los personajes. Más resultones que realmente meritorios.

8.5 **AUDIO:** Los ácidos comentarios no están traducidos al castellano y entenderlos es parte esencial de la comicidad del juego.

8.6 **JUGABILIDAD:** Totalmente arcade. Sacar y volear es la mejor táctica posible, además de saber dosificar el turbo.

9.2 **DURACIÓN:** Cada personaje tiene un modo circuito donde ir desbloqueando numerosas pistas, personajes, accesorios, etc.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Totalmente alejado de los tradicionales simuladores; Outlaw Tennis ofrece la opción de jugar en pistas inverosímiles frente a excéntricos personajes, donde lo más importante de todo es el humor.

8.6 (SOBRE 10)

PlayStation 2



50 CENT *Bulletproof*

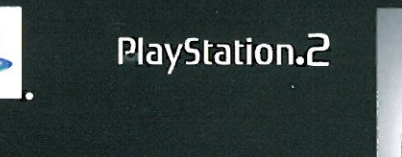
LA MAYOR EXPERIENCIA 50 CENT.
SU MÚSICA. SUS VÍDEOS. SU JUEGO.

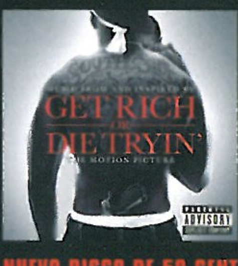
MACHACA A TUS ENEMIGOS CON MÁS DE 25 TIPOS DE CONTRAATAQUES BRUTALES • MUESTRA TU FUERZA CON UN ARSENAL BESTIAL REPLETO DE TODO TIPO DE ARMAMENTO • UTILIZA A TUS ENEMIGOS COMO ESCUDO, SÁCALES INFORMACIÓN Y HAZTE CON SUS PERTENENCIAS • DESPLIEGA TÁCTICAS ESTRATÉGICAS, VOLTERETAS EVASIVAS, Y PROTÉGETE TRAS TAPADERAS MÓVILES PARA SALVAR TU PELLEJO EN LOS TIROTEOS • GUIÓN DE TERRY WINTER, PRODUCTOR EJECUTIVO DE LOS SOPRANOS® Y GANADOR DE UN PREMIO EMMY®.

- INCLUYE EL EQUIVALENTE A 4 CD DE MÚSICA DE 50 CENT Y G-UNIT
- NUEVOS TEMAS EXCLUSIVOS Y REMIXES DE 50
- MÁS DE 12 VÍDEOS DE 50 CENT Y G-UNIT

NOVIEMBRE 2005 www.50centbulletproof.com www.50cent.com







NUEVO DISCO DE 50 CENT
YA A LA VENTA

















DARKWATCH

El primer shooter que mezcla el Oeste con los vampiros

De mano de **High Moon Studios**, compañía afincada en Los Ángeles, y a través de **UbiSoft** llega hasta nosotros el primer *shoot'em-up* en primera persona con un argumento que mezcla una ambientación en el lejano Oeste con un argumento en el que se dan cita elementos de películas de terror como muertos vivientes y, lo más importante, vampiros. En ***DarkWatch***, la muerte es el principio del juego, ya que seremos atacados por el vampiro Lazarus y contaminados por su maldición. A partir de ahí, nuestra evolución en el terreno «no-muerto» dependerá de las decisiones que tomemos; si encontramos un «alma en pena», podremos liberarla o absorber sus habilidades, dotando a nuestro personaje de diferentes poderes. La evolución del protagonista es lo más complicado del desarrollo de ***DarkWatch***, ya que el vertiginoso sistema de juego nos llevará a toda velocidad por diferentes escenarios, sin preocuparnos por las armas que serán sustituidas por otras nuevas (en cada escenario aparecerá el arma más adecuada) y atacando a todo lo que se mueve. Algunos niveles nos pondrán a lomos de un corcel «muerto viviente» en niveles que recuerdan a los clásicos *Panzer Dragoon* de Saturn. A los «jugones» de PC, ***DarkWatch*** les recordará al *shooter* PainKiller, ya que posee un nivel de acción y una ambientación muy similar. Junto al típico modo Historia, encontraremos dos modos para dos jugadores: uno cooperativo y otro *Versus*. ■ ***Doc***

COMPAÑÍA: UBISOFT
DESARROLLADOR: HIGH MOON STUDIOS
DISTRIBUIDOR: UBISOFT
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 72 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.darkwatch.com

■ DarkWatch alterna escenas en primera persona con otras a caballo en tercera

DARKWATCH

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su ambientación mezcla a la perfección Oeste y vampiros.
[+] La evolución «selectiva» del personaje protagonista.
[+] Su motor físico, Havok 2.0, resulta de lo más realista.
[-] Su desarrollo tiene mucha acción, pero no engancha.

18+

8.4 **GRÁFICOS:** Posee una buena ambientación y su motor físico Havok 2.0 le da mucho realismo a los personajes.
8.5 **AUDIO:** La ambientación visual se corresponde a la sonora con efectos de sonido y melodías dignas de un filme de terror.
8.1 **JUGABILIDAD:** DarkWatch tiene mucha acción pero no demasiadas complicaciones. Lo mejor es el sistema de evolución.
8.2 **DURACIÓN:** Junto al largo (y complicado) modo Historia, encontraremos divertidos modos Versus y cooperativo.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: DarkWatch es más que lo esperado de una extraña mezcla entre el salvaje Oeste y una legión de vampiros y muertos vivientes. High Moon ha creado un vertiginoso shooter con mucha acción, pero que no termina de convencer.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

STAR WARS BATTLEFRONT II

COMPAÑÍA:
LUCASARTS
DESARROLLADOR:
PANDEMIC STUDIOS
DISTRIBUIDOR:
ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GENERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-24
LOCALIZACIONES: 12
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLES
NIVELES DIFICULTAD:2
MEMORY CARD: 107 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www
lucasarts.com

Dirige a la unidad de élite de El Imperio Galáctico

Ni la propia **Pandemic Studios** podía sospechar, cuando firmó la primera entrega de *SW Battlefront*, el desorbitante éxito que alcanzaría esta «adaptación» (por no decir copia) de la mecánica de *Battlefield: 1942*. De hecho se convirtió en el juego de *Star Wars* más vendido de la historia, lo que añadía aún más expectación hacia esta secuela, que llegó a las tiendas el mismo día en que se ponía a la venta el DVD del *Episodio III* de *Star Wars*. **Pandemic** lleva años demostrando que existen pocos grupos de programación capaces de sacar tanto partido al *hardware* de **PlayStation 2** como ellos (sólo hay que recordar los prodigiosos gráficos de *Mercenarios*), y aquí vuelven a dejar patente su pericia con cada uno de los dieciséis escenarios que propone este juego, desde la jungla de *Mygeeto* a las nieves de *Hoth*. Pero los protagonistas de ***SW Battlefront II*** no son los gráficos, sino la Legión 501, la unidad de élite de Darth Vader, de cuyas filas formaremos parte a lo largo del principal modo para un jugador de *Battlefront II*, El Auge Del Imperio. Diecisiete misiones que arrancan en mitad de las Guerras Clon y concluyen en la batalla de *Hoth* del *Imperio Contraataca*. Ejecutarás la Orden 66 (el exterminio de los *Jedis*), recorrerás los pasillos de La Estrella de la Muerte y asaltarás la *Tantive IV*, la nave consular de Leia, recreando la secuencia inicial del *Episodio IV: Una Nueva Esperanza*. La posibilidad de revivir parte de la saga *StarWars* desde la postura de los «villanos» no es la única sorpresa que depara *Battlefront*. En determinados momentos de cada misión podrás encarnar a un líder, un personaje especial dotado de habilidades específicas, de la categoría de Yoda, Boba Fett o Darth Vader.

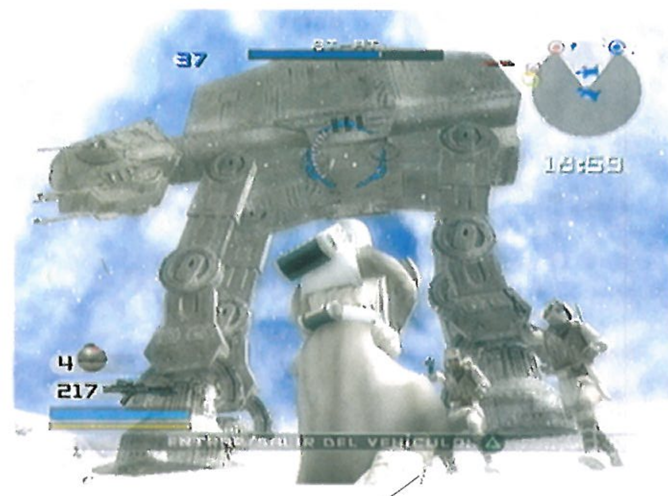




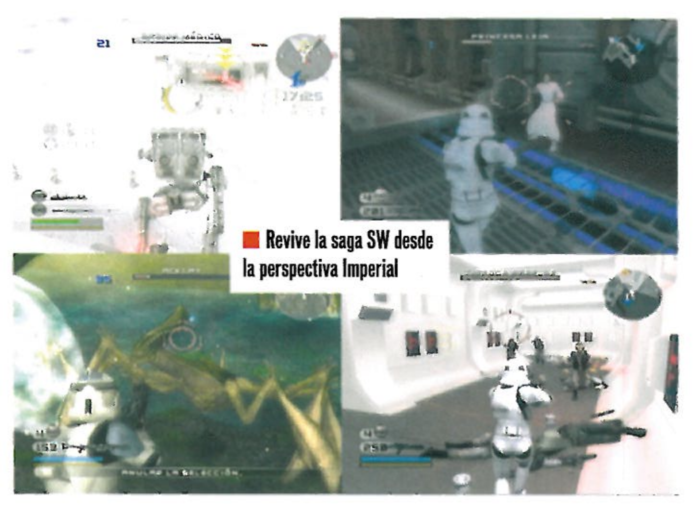


«ELIGE BANDO Y PARTICIPA EN MULTITUDINARIAS BATALLAS ON-LINE JUNTO A 23 JUGADORES»

Además, la franquicia *Battlefront* alcanza una nueva dimensión con la incorporación de los combates especiales, donde podrás pilotar *Tie Fighters, X-Wings* o *Jedi Starfighters*, en el espacio exterior y no sobre la superficie de los planetas (como sucedía en la anterior entrega). El modelado de las naves es tan minucioso como cabría esperar de **Pandemic**, pero el control sigue siendo brusco (en algo tenía que fallar el juego). Estos duelos alcanzan sus mayores cotas de espectacularidad en el modo On-line, la verdadera columna vertebral de ***Battlefront II***, donde pueden participar 24 jugadores. La mecánica en tierra no ha variado un ápice desde el primer *Battlefront*. Las misiones de conquista del puesto enemigo se combinan con variaciones del típico «atrapar la bandera», y volveremos a contar con diferentes clases de soldados, dotados de habilidades concretas (el soldado de infantería, el francotirador, el ingeniero, etc.). Como su antecesor, ***Battlefront II*** sólo hace gala de todo su potencial con la conexión On-line. Es para lo que fue creado (al igual que el título en que se inspira, *Battlefield: 1942*). Los modos Auge Del Imperio y Conquista Galáctica te entretendrán, pero no son nada frente a la posibilidad de formar equipo con gente de todo el mundo y participar con ellos en multitudinarias batallas sobre los escenarios más conocidos de *Star Wars*. ■ ***Nemesis***



■ **Al igual que en el anterior Battlefront, podrás combatir a pie o montar en cualquiera de los vehículos que te encuentres por el escenario, incluyendo el mastodóntico AT-AT. En las fases de combate aéreo será posible pilotar todo tipo de naves: X-Wings, Tie Fighters, lanzaderas...**



■ **Revive la saga SW desde la perspectiva Imperial**

LA LEGIÓN 501

El origen de la 501 está en una asociación de *fans* (2.500 miembros en 21 países) cuyo principal requisito para entrar es poseer un uniforme del Imperio. Lucas recompensó su devoción hacia *SW* incorporando la Legión 501 a la mitología *SW* como el cuerpo de élite de Darth Vader.



PERSONAJES ESPECIALES

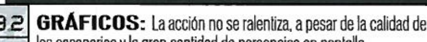
En determinados momentos podrás controlar a un personaje especial de tu bando: desde Yoda a Darth Vader.







■ **Si no tienes conexión On-line, al menos podrás contar con un modo para dos jugadores a pantalla partida**



SW BATTLEFRONT II

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Ver la historia de Star Wars desde la perspectiva Imperial.
- [+] Por encima de todo, el juego On-line para 24 usuarios.
- [-] El modo Historia, Auge Del Imperio, es muy breve.
- [-] El control de las naves resulta demasiado brusco.

12+

9.2 **GRÁFICOS:** La acción no se ralentiza, a pesar de la calidad de los escenarios y la gran cantidad de personajes en pantalla.

9.0 **AUDIO:** Aunque el audio permanece en inglés, la música de Williams resuena en toda su gloria gracias al Dolby Pro-Logic II.

8.9 **JUGABILIDAD:** En el modo de un jugador la mecánica es algo repetitiva. La verdadera diversión llega al jugar On-line.

8.9 **DURACIÓN:** El modo Historia es mucho más corto de lo que nos gustaría. Al menos nos queda el modo Conquista y el juego On-line

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Como en SOCOM o el primer SW Battlefront, lo mejor de este juego sale a la luz al competir frente a otros usuarios vía On-line. La experiencia en solitario es monótona, y breve en el caso del modo El Auge Del Imperio.



PlayStation 2



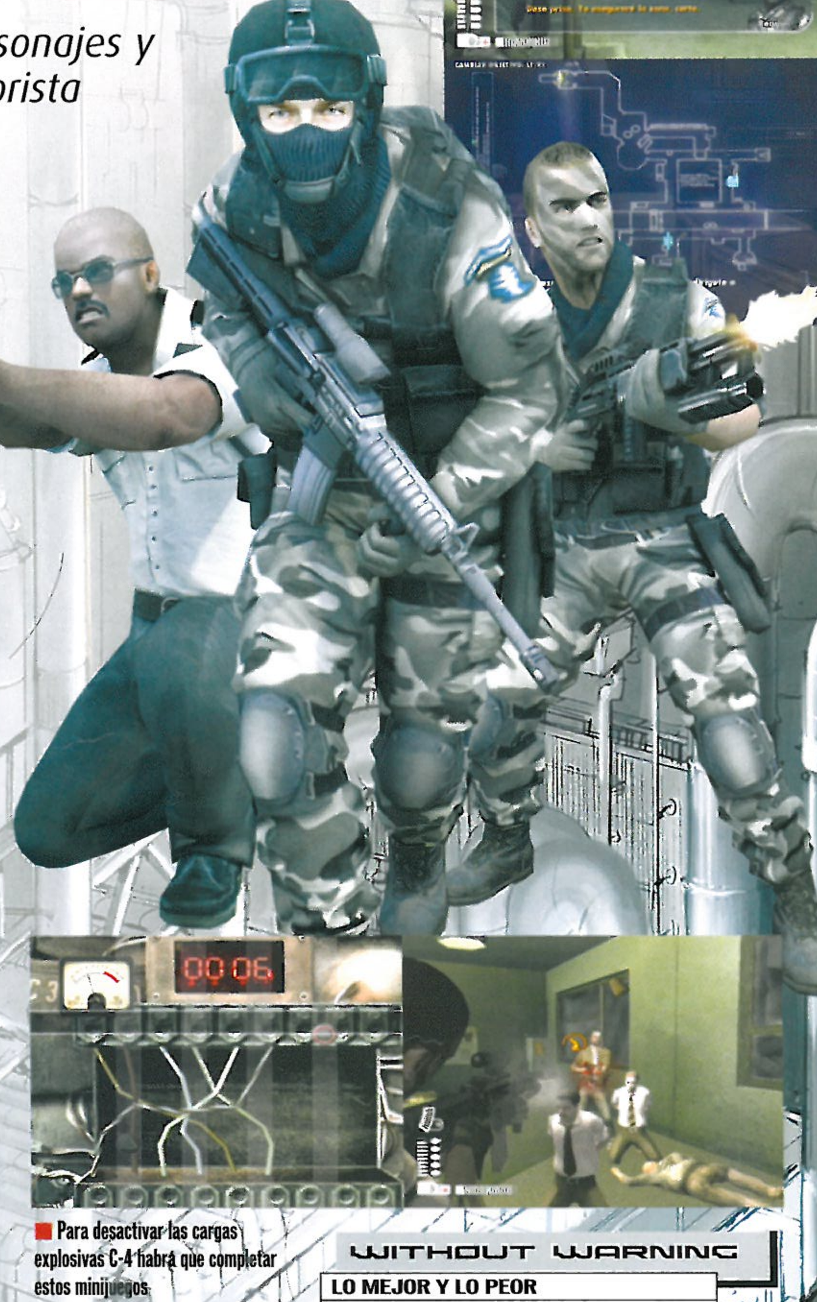
COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CIRCLE STUDIOS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
PERSONAJES: 6
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 31 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://espana.ea.com

WITHOUT WARNING

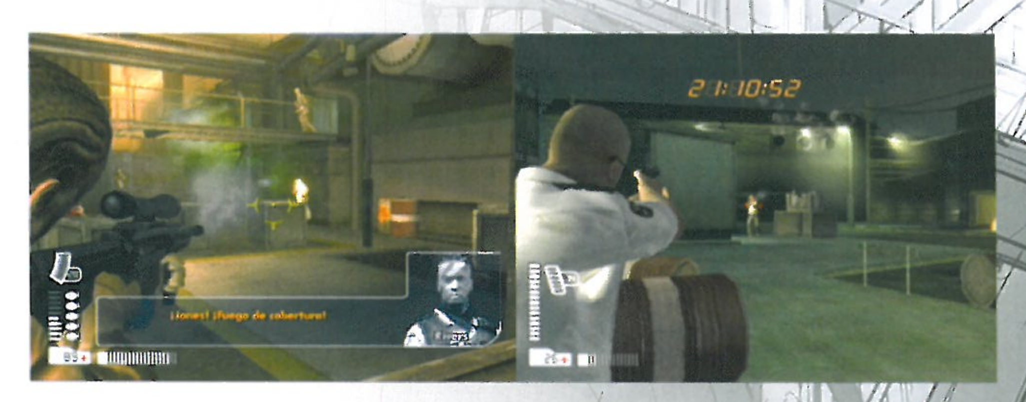
Ponte en la piel de seis personajes y acaba con la amenaza terrorista

La moda de los *shoot'em-up* complejos hasta decir basta comienza su declive. Lo pudimos comprobar hace poco con *Lockdown*, la última entrega de *Rainbow Six*, y **Capcom** y **Circle Studios** nos demuestran en esta ocasión que la mejor forma de representar el género *shooter* en consola es desde una perspectiva simple y directa. Al principio, ***Without Warning*** se nos plantea complicado, con un sistema de juego que alterna el control con seis diferentes personajes, cada uno de ellos con unas determinadas características. Y **Circle Studios** ha simplificado el desarrollo de las misiones del juego sin perder un ápice de jugabilidad, pues cada misión plantea una parte de acción y otra de *puzzle*/exploración; la acción se concentra en acabar con todos los enemigos que aparecen en el escenario, mientras que el componente *puzzle*/exploración llegará gracias a los cuarenta y dos rehenes repartidos por el escenario y a los originales minijuegos que tendremos que completar para abrir puertas, desactivar cargas explosivas, etc. Su desarrollo es simple pero, sorprendentemente (a estas alturas) efectivo, y el título conseguirá engancharnos rápidamente gracias a su vertiginoso desarrollo. Gracias a eso y a un potente motor gráfico, detallado, estable y con originales efectos, aunque la perspectiva de juego utilizada (se aprecia en las pantallas) puede resultar algo agobiante. ■ ***Doc***



Para desactivar las cargas explosivas C-4 habrá que completar estos minijuegos.

«CIRCLE STUDIOS HA COMBINADO UN ARGUMENTO TRABAJADO Y COMPLEJO CON UN DESARROLLO SIMPLE PERO DIVERTIDO»



WITHOUT WARNING

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su desarrollo es simple y, al mismo tiempo, divertido.
[+] La posibilidad de manejar a seis personajes diferentes.
[-] Nos costará acostumbrarnos al control y la perspectiva utilizada.
[-] Quizá resulte bastante simple para los expertos en shooters.

16+

8.7 **GRÁFICOS:** Su engine 3D es suave y detallado. La perspectiva utilizada puede resultar agobiante, sobre todo al principio.
7.9 **AUDIO:** Su banda sonora no destaca especialmente y sus voces no han sido dobladas al castellano. Los efectos son muy buenos.
8.6 **JUGABILIDAD:** Simple pero muy divertido. Lo mejor es la posibilidad de manejar a seis personajes diferentes.
7.0 **DURACIÓN:** Su simplicidad se refleja también en su reducida dificultad. No cuenta con ningún modo de juego multijugador.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Aunque no marcará un hito en el género shoot'em-up, Circle Studios ha conseguido unir un planteamiento y un guión complejo a un desarrollo de lo más simple y divertido. Lástima que no hayan incluido ningún modo multiplayer.



(SOBRE 10)
PlayStation 2 Revista Oficial - España

COMPAÑÍA: EA SPORTS
DESARROLLADOR: EA SPORTS
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-5
EQUIPOS: NHL-SELECCIONES-CLUBES EUROPEOS
COMPETICIONES: 7
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 4
MEMORY CARD: 4.437 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://espana.ea.com

NHL 06

Realismo con gotas de espectáculo

Aunque el *hockey* sobre hielo no sea un deporte con demasiada afición en España, todos los años **Electronic Arts** lanza en nuestro mercado una nueva entrega de su veterana saga *NHL*. En esta ocasión se ha buscado un mayor realismo en el juego modificando la física del *puck*, que ahora puede lesionar a un jugador o llegar a romper la red. También se ha variado el comportamiento sobre el hielo, estableciendo la velocidad y el tamaño del jugador, como aspectos que afectan al mayor o menor radio de giro. Sin embargo, **Electronic Arts** no ha querido renunciar a la espectacularidad, para lo que ha incorporado un nuevo sistema de control denominado «skill stick». El mismo permite ejecutar múltiples movimientos, siendo clave a la hora de dirigir los disparos a puerta. Por lo que respecta a las opciones hay que destacar la renovada zona de creación con una ampliación de acciones que hacen posible reproducir cualquier rostro. Entre las posibilidades incluidas se puede citar desde tabiques nasales desviados a cicatrices, incluso ojos morados. Estos detalles se aprecian sobre todo en las espectaculares secuencias, siendo el simulador deportivo de **Electronic Arts** que presenta un mayor número de los mismos. En los modos de juego se mantiene el modo Dinastía, con diferentes funciones de *manager*, así como la posibilidad de jugar On-line, un modo uno contra uno, la disputa de una temporada completa y las ligas de élite. Estas últimas no son más que una actualización de los equipos que participan en la liga sueca (*Elisterien*), finlandesa (*SM-Liga*) y alemana (*DEL*), que se han convertido en fijas en NHL desde la versión de 2004. Por último mencionar que los más veteranos podrán volver a jugar con la entrega de 1994, uno de los programas clásicos dentro del *hockey*. ■ ***Chip&CE***

■ **El nuevo sistema de control «skill stick» es un elemento clave para determinar la colocación de los lanzamientos**

NHL 06

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El comportamiento sobre el hielo es cada vez más real.
[+] Las numerosas y espectaculares secuencias.
[-] Hay pocas novedades en las opciones.
[-] -El reducido interés de esta disciplina en el mercado español.

16+

9.1 **GRÁFICOS:** Es el simulador deportivo con mayor número de secuencias con imágenes espectaculares.
9.1 **AUDIO:** La banda sonora incluye 13 temas con autores como «OK Go» o «Fall Out Boy». Los comentarios son en inglés.
8.4 **JUGABILIDAD:** Se han eliminado elementos arcade acercándose a la simulación. El nuevo control es complejo.
8.9 **DURACIÓN:** El modo Dinastía es más que suficiente para mantener al usuario entretenido una larga temporada.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Los puristas del hockey verán cómo el programa da un paso más en el proceso de acercarse al hockey real. En las opciones realmente hay pocas novedades al respecto.

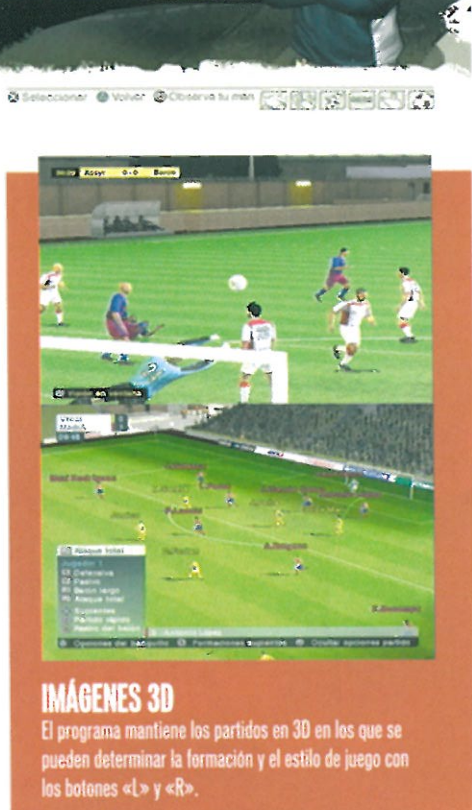
8.8 (SOBRE 10)





COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-2
EQUIPOS: CLUBES (8 PAÍSES)
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 2
MEMORY CARD: 2003KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,95 €

http://codemasters.com



IMÁGENES 3D
El programa mantiene los partidos en 3D en los que se pueden determinar la formación y el estilo de juego con los botones «L» y «R».

MANAGER DE LIGA 2006

Pocas novedades para el manager más veterano

Durante tres años, el programa de **Codemasters** fue el único en su género para **PlayStation 2**. Sin embargo, a partir de 2004 *Total Club Manager* (**Electronic Arts**) se presentó como alternativa, aunque esta temporada no está previsto lanzar una nueva versión, lo que vuelve a dejar a **Codemasters** como única opción disponible en su género. Ante la nueva situación, pierde importancia la escasa evolución gráfica del programa de **Codemasters**, en el que ni la reproducción de los partidos ni las repeticiones llegan al nivel de las que, basadas en *FIFA*, ofrecía su rival. También sorprende la desaparición de la cámara *EyeToy*, que en la anterior versión permitía la aparición de fotografías reales en los recortes de prensa del juego. Para compensarlo, se ha incorporado un editor que hace posible crear los rasgos físicos del *manager* con bastante detalle. Otra novedad es la ampliación de equipos, aunque en este caso se limita a la inclusión de clubes de dos divisiones inferiores, alemana y francesa. En cuanto al resto de aspectos, se han introducido ciertas modificaciones en el tipo de decisiones a tomar, como la aparición de lesiones leves o la inclusión de partidos de entrenamiento en 3D, con los que los jugadores se adaptan al estilo de juego. Por último mencionar que el programa posee la opción de actualizar las plantillas con los fichajes de Invierno mediante la conexión On-line. ■ ***CHIP & CE***

«EA NO LANZARÁ SU MANAGER, POR LO QUE ESTAMOS ANTE EL ÚNICO JUEGO EN SU GÉNERO»



■ Por tercer año los comentarios de las repeticiones son realizados por J.J. Santos

MANAGER DE LIGA 06

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La amplia base de datos.
[+] Se ha incrementado la toma de decisiones.
[-] Poca evolución gráfica.
[-] No se solucionan los tiempos muertos en la carga de datos.

3+

7.5 **GRÁFICOS:** Pocas mejoras. Los jugadores no son reconocibles y las equipaciones tampoco son las oficiales.
8.4 **AUDIO:** Sorprende que la música no esté presente en las eternas pausas. Los comentarios vuelven a ser de J.J. Santos.
8.2 **JUGABILIDAD:** Las pausas durante los periodos de carga no se han reducido. El sistema de menús es similar.
8.7 **DURACIÓN:** La gran variedad de opciones y la complejidad de las decisiones a tomar elevan la duración.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El programa muestra síntomas de estancamiento, aunque la falta de competencia lo convierte en la única opción para los usuarios de PlayStation 2 que sean aficionados a los programas de Manager.




17 VEHÍCULOS TOTALMENTE MODIFICABLES
32 CIRCUITOS
TODOS LOS PERSONAJES DE LA SAGA
JAK X
THE KILLER RACING GAME.
www.jakx-game.com
PlayStation 2
12+
www.pegi.info
NAUGHTY DOG

DISNEY Y WALDEN MEDIA PRESENTAN

-LAS CRÓNICAS DE-

NARNIA

EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

¡¡¡Buena Vista Games te invita al estreno mundial de Las Crónicas de Narnia!!!

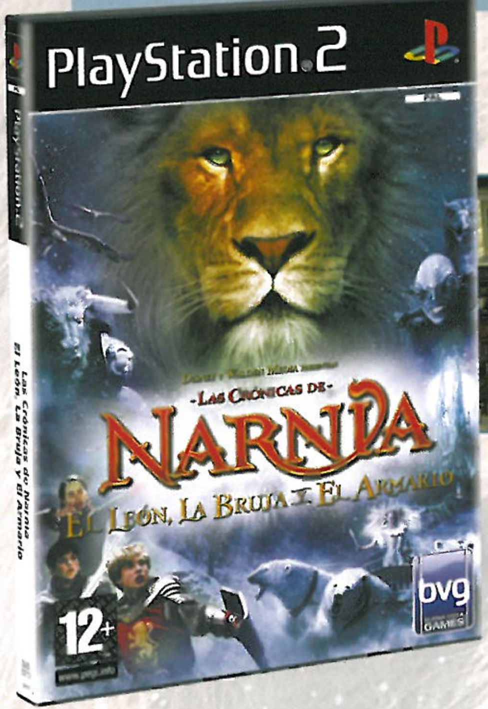


Royal Albert Hall, Londres

07/12/05

Buena Vista Games te invita a la Premier de Las Crónicas de Narnia que tendrá lugar en Londres, el próximo 7 de diciembre. Para participar en el concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 28 de noviembre de 2005.

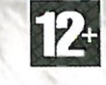
- **2 ENTRADAS** para el estreno mundial de la película.
- **2 BILLETES** de avión
- **1 NOCHE DE HOTEL** con pensión completa.

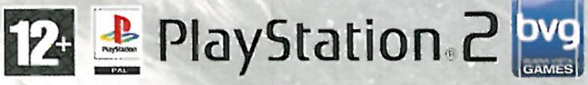














¿Cómo se llama el escritor de Las Crónicas de Narnia?

A) J.R.R. Tolkien **B**) C.S. Lewis **C**) Jerry West

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra narniaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: narniaps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 28 de noviembre de 2005.

POR DOC

ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red

PRO EVOLUTION SOCCER 5

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: TECLADO USB
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 2-4
MODALIDADES ON-LINE: 2



El más esperado por la comunidad On-line de PS2

Después de dejarnos los dientes largos con *Winning Eleven 8, LiveWare Evolution*, primera entrega de la saga con posibilidades On-line (que nunca salió de Japón), **Konami** presenta al fin el sistema multijugador a través de Internet en el nuevo ***Pro Evolution Soccer 5***. Tras un tedioso sistema de creación y autentificación de usuario (que no queda almacenado en la *Memory Card*), tendremos a nuestra disposición una gran cantidad de salones de juego de toda Europa, clasificados por el nivel de los jugadores que los «habitan». Para comenzar una partida, bastará con unirnos a un partido creado en el *lobby*, crear un partido nuevo o elegir la opción «partido rápido». Una vez en medio del partido, sólo podremos comunicarnos con el oponente (o los oponentes, ya

SALÓN DE JUEGO

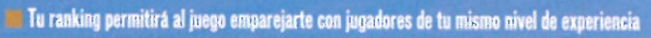
El *lobby* principal del modo On-line permite acceder a los diferentes salones de juego, divididos en los distintos niveles de habilidad de sus ocupantes, y comenzar un partido rápido con el oponente más adecuado a nuestra conexión y nivel.



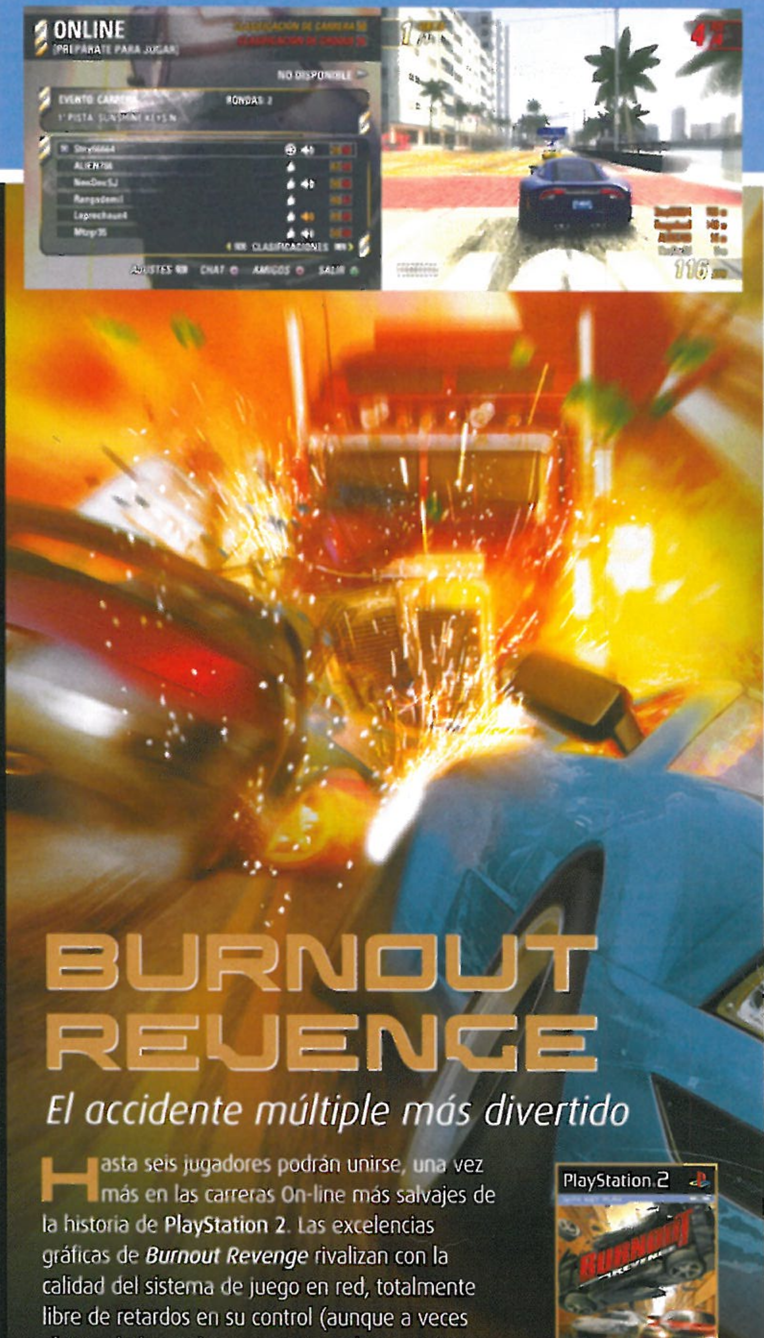
que pueden jugar dos personas en cada consola) a través de una determinada cantidad de mensajes previamente configurados. Dejando de lado el ligero retardo que suele ensombrecer su jugabilidad (eso sí, únicamente si nos unimos a un partido creado), ***PES5*** se juega On-line prácticamente igual que Off-line. Si a ello le añadimos que el realismo del juego de **Konami** hace inútiles la mayoría de las rutinillas de «gol seguro» que solían funcionar con la anterior entrega, nos encontramos con un juego de vida On-line ilimitada, adictivo y emocionante como ningún otro título del catálogo de **PS2**.



CONCLUSIÓN: Aunque carece de comunicación a través de Headset y su control presenta cierto retardo (sólo si nos unimos a un partido creado por otro usuario), la posibilidad de demostrar tu habilidad con PES5 a toda Europa no tiene precio.



Tu ranking permitirá al juego emparejarte con jugadores de tu mismo nivel de experiencia



BURNOUT REVENGE

El accidente múltiple más divertido

Hasta seis jugadores podrán unirse, una vez más en las carreras On-line más salvajes de la historia de **PlayStation 2**. Las excelencias gráficas de ***Burnout Revenge*** rivalizan con la calidad del sistema de juego en red, totalmente libre de retardos en su control (aunque a veces alguno de los coches oponentes adopta posiciones inverosímiles). Junto a los modos principales (Off-line) de juego, el modo a través de Internet de ***Burnout Revenge*** permite jugar a Festival de Choques, *Tour* de Choque y Batalla de Choques. Lo peor de las posibilidades On-line del título de **Criterion** es que necesitarás avanzar mucho y conseguir buenos coches en la modalidad principal para estar a la altura de los rivales.



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 2-6
MODALIDADES ON-LINE: 6

ON-LINE
PUNTUACION OFICIAL
8.9
(SOBRE 10)

CONCLUSIÓN: Técnicamente impecable y terriblemente divertido, Burnout Revenge ofrece varias posibilidades On-line con las que probar tu habilidad con cualquier oponente. Eso sí, más te vale conseguir un buen coche antes en el modo Off-line.

PlayStation 2

TOP ON-LINE




PRO EVOLUTION SOCCER 5
COMPAÑÍA: KONAMI
MODO ON-LINE INCLUIDO




FORMULA 1 05
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO




FIFA 06
COMPAÑÍA: EA SPORTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




BURNOUT REVENGE
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO
COMPAÑÍA: EA GAMES
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.soulcalibur-3.com/

En la web europea del esperado *beat'em-up* de **Namco** vas a encontrar un hilarante sistema de creación de personaje y hasta secretos desbloqueables con códigos de teclado.





POR GRADIUS

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

LOS PROTAGONISTAS

LEON S. KENNEDY

Tras lo acontecido en Raccoon City hace seis años, este policía ex-miembro del cuerpo de élite S.T.A.R.S. es enviado a un misterioso paraje en el centro de Europa con la misión de rescatar a la hija del presidente de EE.UU. Uno de los co-protagonistas de Resident Evil 2 pronto descubrirá que tiene algo en común con los habitantes del lugar.

ASHLEY GRAHAM

Raptada por un grupo de desconocidos cuando regresaba del colegio, la adolescente hija del presidente no dispone de ninguna habilidad para el manejo de armas, lo que se traduce en un auténtico problema en determinados puntos de la aventura. Eso sí, es hábil y bastante audaz.

LUIS SERRA

Este investigador madrileño será una de las constantes figuras que se sucederán a lo largo del juego con el fin de desvelar la trama que se esconde tras los demoníacos aldeanos y los Iluminados. De 28 años de edad, comparte algo más que una misma misión con Leon.

ADA WONG

El personaje más misterioso de todo el juego se esconde bajo una elegante figura femenina. Con un pasado que se remonta a Resident Evil 2 (capítulo en el que coincidió con Leon) hasta ahora había desaparecido sin dejar rastro.

ENEMIGOS

Bajo las órdenes de Lord Saddler se encuentra una horda de peligrosos sicarios. Desde peligrosos aldeanos hasta demoníacos monjes. Sin duda, lo más representativo de este Resident Evil, si descontamos el nuevo apartado gráfico, es que el enemigo no es son zombis, sino humanos.

Compañía: Capcom
Género: Survival Horror
País de Origen: Japón
Memory Card: 124 KB

http://www.resident-evil4.com/

La adaptación del último Resident Evil a PlayStation 2 llega bajo el entorno gráfico más perfecto para esta consola hasta la fecha, además de un montón de extras con los que seremos obsequiados. Modo Normal o Fácil, tú eliges cómo enfrentarte a esta nueva conspiración, y nosotros te ayudamos a llegar al final.



RESIDENT EVIL 4

En los alrededores de una misteriosa aldea comienza nuestra misión de rescate. Tras dejar atrás a los incompetentes guardas que nos han trasladado hasta el lugar y aventurarnos por un sinuoso e inquietante sendero, pronto comprobaremos que los habitantes son cualquier cosa menos acogedores. Apaga las luces de tu habitación, coge con fuerza tu 9 mm. y prepárate para sumergirte con fuerza en una de las mejores aventuras desarrolladas para PlayStation 2. Resident Evil elevado a la enésima potencia.



EL PUEBLO

Nuestro primer objetivo es llegar a una casa donde nos asaltará la primera horda de campesinos endemoniados. Utiliza sabiamente el cargador de tu pistola, teniendo en cuenta que poco más adelante nos espera la entrada e inmersión al pueblo acorazado. Pocos impedimentos hallaremos hasta entonces. Dispara a los explosivos sujetos a los árboles y cepos que puedan entorpecer tu camino. El recibimiento, una vez crucemos la entrada al pueblo, será espectacular. Tenemos dos opciones: resistir y reducir a las decenas de atacantes con nuestra pistola y granadas que hayamos recogido en el camino o adentrarnos por los edificios de la pequeña villa hasta llegar a una casa que alberga un poderoso rifle, arma con la que abatiremos más fácilmente a todo lo que se mueve. En este caso, deberemos enfrentarnos por primera vez al mortal aldeano con motosierra en mano. Independientemente de lo que hagamos, pasados unos angustiantes minutos, las campanas de la Iglesia comenzarán a repicar y los fieles feligreses se retirarán a rezar, dejándonos un preciado tiempo para registrar los alrededores.



Nuestro próximo área a despejar es el Ayuntamiento, paraje donde podremos recoger siete de quince medallones azules que nos permitirán más adelante hacernos con un arma especial. Un poco más adelante, tras pasar por un oscuro túnel y evitar ser aplastados por rocas arrojadas desde lo alto (pulsa rápidamente L1 + R1) se encuentra una casa abandonada, objetivo final del primer capítulo. Nos veremos con nuevos enemigos, con pequeñas cargas de dinamita dispuestas a hacernos saltar en pedazos pero, o bien siendo pacientes y esperando a que exploten ellos mismos o disparándoles



1.-PUZZLES

Los puzzles iniciales son meros trámites entre diferentes enclaves del pueblo. Todos ellos fáciles de resolver. Rotar imágenes o combinar colores son los primeros retos que nos encontraremos a lo largo de nuestra aventura. Recolectar los 15 medallones azules es otra de las submisiones. Al resolverlos también obtendremos tesoros de gran valor para el buhonero.



a la mano, será pan comido. No olvidéis recoger el Ojo de Gato Rojo, tesoro que más tarde podréis combinar. Tras despertar inconscientes y esquivar el hachazo de Verdugo, deberemos asaltar el fuerte que han construido los aldeanos en este área del pueblo: nuestra única opción para seguir avanzando. Tras visitar al buhonero y



hacernos con el rifle, estamos en condiciones de comenzar con un auténtico festival de balas y sangre La resistencia, el uso del sniper para abatir a los aldeanos más alejados y las granadas o camicaces cargados con dinamita son nuestros mejores aliados. En la zona recogeremos dos emblemas con los que, una vez unidos podremos abrir las puertas del lugar rumbo al punto inicial de la aventura. Deberemos cruzar antes por un viejo caserón donde nos toparemos con peligrosos aldeanos. En las instancias conseguiremos un par de tesoros (Máscara Elegante y Reloj de Bolsillo). Una nueva casa se halla un poco más adelante. En la habitación encontraremos la llave insignia para abrir las puertas de la Iglesia del pueblo y un pequeño puzzle (gira dos veces arriba y una a la izquierda). Antes de llegar de nuevo a la plaza del pueblo, una nueva aparición de Verdugo y la misteriosa Ada precede a un sanguinario encuentro con varios inquilinos de la casa. Antes de salir al exterior, prepara tus granadas incendiarias y el rifle para reducir a los aldeanos con motosierra que saldrán a nuestro paso. Tras abrirnos paso, llegar a la plaza del pueblo será tarea fácil. Un retorno a los orígenes de nuestra aventura donde una nueva parte del mapeado se abre tras utilizar la llave insignia recogida en la casa de Verdugo: la Iglesia. Concebida como un mero acceso a la parte este del pueblo, deberemos atravesar los recobecos de un viejo pozo antes de llegar al cementerio. En nuestra segunda inmersión a la plaza debes tener en cuenta que nos encontraremos con mutaciones de los aldeanos. Una vez muertos resucitarán bajo un aspecto y poderes mucho más poderosos. La cabeza, siempre el punto débil de los no muertos. El cementerio alberga los ocho medallones restantes que necesitamos para obtener una nueva 9 mm. de nombre Castigadora, completamente gratis al visitar al buhonero. Además de numerosos enemigos, esta zona alberga un puzzle que esconde un Ojo de Gato Verde, la cabaña donde Verdugo tiene retenida a Ashley y el lago donde se encuentra oculta la llave para abrir este caserón. Para conseguir el preciado tesoro, deberemos realizar la siguiente combinación: 3 incrementos, 4, 3, 3, 4, 3 y 3. Una vez comprobado que la



puerta de este enclave se halla sellada, nos dirigiremos rumbo al lago para poder volver y rescatar a la hija del presidente. Por el puente colgante nos encontraremos algunos enemigos fáciles de abatir y un poco más adelante llegaremos a una pequeña área circular que parece esconder a una fiera criatura. Encontraremos un pequeño refugio donde salvar, justo al lado, escaleras abajo. Un oasis donde podremos hacernos con munición suficiente para plantar cara a nuestros próximos objetivos. Una pequeña charca repleta de aldeanos es lo único que nos separa ya del lago. Una vez más, aconsejamos el uso del rifle para los objetivos más alejados, las granadas para los ataques masivos y un acertado uso





de nuestras patadas para reducir al personal. En esta zona encontraremos un nuevo tesoro: la Pipa Antigua. Avanzando un poco más llegamos a un pequeño acantilado que deja paso al sendero que nos conduce hasta la playa donde deberemos montar en la lancha motora y enfrentarnos a la bestia del lago. El uso del arpón es exactamente igual al de nuestra arma. Afinando la puntería y resistiendo a los encontronazos con los troncos que varan por el lago (pulsa «X» repetidamente para nadar y salvarte de las afiladas mandíbulas de la criatura) reduciremos a nuestro fiero oponente dejando paso a un nuevo capítulo. Tras recoger la gema verde localizada en uno de los extremos del lago, llegaremos a una presa que esconde un pasadizo que nos devolverá a los orígenes del juego. Tras disparar a las cajas y reducir a los enemigos que saldrán a nuestro paso, podremos activar un mecanismo que dejará vía libre nuestros pasos. Recoge los tesoros que encontrarás en el camino. El segundo final boss de la zona nos espera. Tras regresar en lancha al pequeño «circo romano» que dejamos antes del lago, el combate con el gigante que esconde la llave que abre las puertas de la casa del cementerio está servido. Nuestro consejo es que, si dispones del suficiente dinero, te hagas con el lanzacohetes (30 mil ptas.). Un sólo disparo derribará a nuestro oponente. Si este no es tu caso, deberás acabar con el parásito que vive en su interior. Dispara varias veces contra la criatura, sigue las combinaciones de botones por si acabas en sus garras y, por último y con la ayuda del lobo que ayudamos al inicio de nuestra aventura, trepa hasta la espalda y termina con él. Antes de llegar a la casa, algunos lobos saldrán a nuestro encuentro. El rifle es un buen aliado para la ocasión. En el interior deberemos resolver un puzzle: girar dos veces la insignia roja, tres la verde y una la azul. Una vez rescatada la muchacha nos esperará una horda de enemigos en los alrededores del cementerio. Dispara al carro repleto



de pólvora para abrirte y camino y dirígete después a la zona del Ayuntamiento, no sin antes derribar a un buen número de aldeanos en la plaza del pueblo. Ahora tendrás que preocuparte de liberar los cepos para que tu compañera no resulte herida. La preocupación se multiplica por dos. Tras saltar por la muralla y abrir las puertas de la zona del Ayuntamiento, la huida nos depara un nuevo capítulo. Al ser rodeados por cientos de zombis, acabaremos en una cabaña en compañía de Luis. Acorralados por cientos de enfurecidos habitantes que ven cómo escapas con su preciado

1.-ENEMIGOS FINALES



__El Gigante, el monstruo del lago y, finalmente, Verdugo (alcalde del pueblo) serán los final bosses más representativos. El lanzacohetes será el arma más recomendable siempre que dispongamos de espacio y dinero en nuestro maletín. A bordo de la motora utilizaremos un afilado arpón.



HOME – VOL + SELECT START

ACCESORIOS PARA PSP



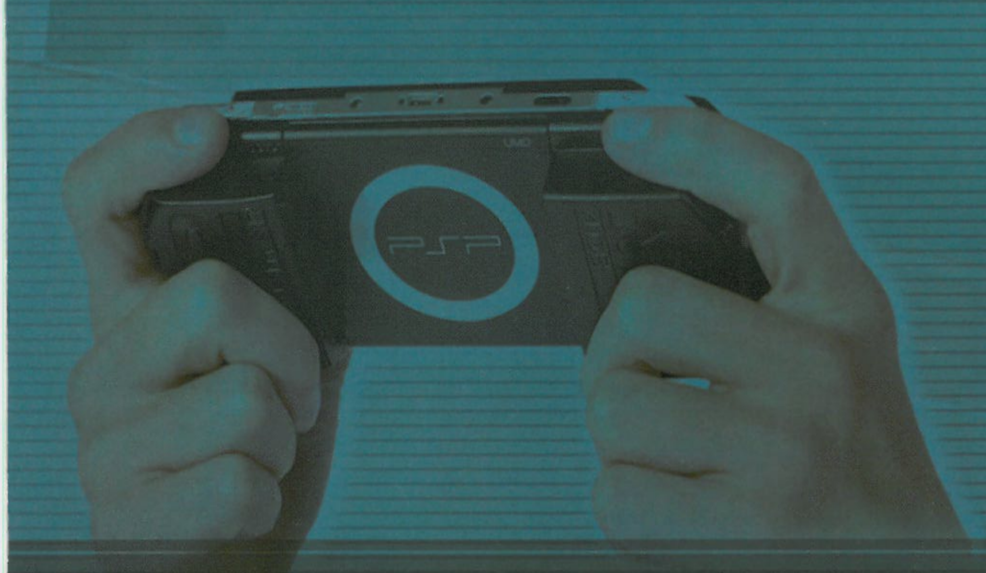
PACK DISCO DURO 4 GB Y BATERIA X2

ÚNICO EN EL MERCADO



BATERIA X2 - DOBLA LA CAPACIDAD





Distribuidor exclusivo - Información: info@ardistel.com
www.ardistel.com - Teléfono de atención al cliente: 807 11 70 46

ARDISTEL

tesoro deberás ayudar al agente madrileño en su lucha por sobrevivr a decenas de ataques en una cabaña minúscula. Utiliza todo lo que encuentres (granadas cegadoras y un buen número de munición) para acabar con unas cuantas decenas de aldeanos, al mismo tiempo que obstruyes entradas, como puertas y ventanas con los muebles de la habitación. Tras la tempesdad, se abren dos caminos para llegar hasta la salida del pueblo. De nuevo, nuestra recomendación es que te hagas con un buen lanzacohetes y optes por el camino de la derecha, en el que nos espera



un nuevo gigante. La otra opción está llena de todo tipo de habitantes del pueblo armados con motosierras, dinamita y lo necesario para impedir que avances. La llave para la única zona por indagar (que esconde una nueva gema) y otro tesoro serán las recompensas. Si quieres hacerte el 100 por 100 del juego, ésta es tu opción. Pasado este punto sólo nos queda bajar por el teleférico para vernos con Verdugo y arrebatarle su ojo biónico para así escapar de una vez por todas del maldito pueblo donde nos encontramos. El castillo de Lord Saddler será nuestro próximo paso.





EL CASTILLO

La entrada viene acompañada de un buhonero con nuevas armas que ofrecer, además del recomendable mapa del tesoro de la zona. El arma antidisturbios y el rifle semi-automático son también dos buenas opciones. Para los alrededores de la zona, el rifle y su zoom siguen siendo claves para acabar con los monjes que intentan acabar con nosotros a base de incendiarios disparos de catapulta. Deberemos llegar hasta un mecanismo que al activarlo hará ascender un cañón con el que conseguiremos acceder al interior del castillo de un sólo balazo. Una vez dentro, llegaremos hasta una sala donde deberemos enfrentarnos a más miembros de esta orden demoníaca y coger la Espada de Plata y Oro, colocándolas en sus respectivos huecos para revelarnos un nuevo camino. Las emboscadas ahora serán continuas. Arremete con la escopeta o dispara a los pies para abatir a los enemigos con escudo. Un poco más adelante hallaremos un pasaje para el que necesitaremos tres emblemas si queremos acceder. En las inmediaciones de la sala de jarrones verás la llave de la prisión, en una de las pinturas que cuelgan de las paredes. Este camino nos llevará hasta la celda de Garrador. Sin embargo, su mazmorra está abierta y deberemos enfrentarnos a él. Ataca al lunar de su espalda con la escopeta o cola negra para que aparezca el parásito que reside en su interior. Ayúdate del sonido de las campanas para ganar tiempo y expón al enemigo a nuestras balas. Una vez derrotado, podremos activar la palanca que sofocará el fuego de las escaleras. Los monjes no dejarán entonces de aparecer y deberemos resguardar a Ashley y cooperar con ella para avanzar por el vestíbulo. Ahora nos encontraremos con un par de palancas. Protege a Ashley mientras activa los mecanismos y se levanta un puente en la puerta Norte. En ese momento, nuestra compañera será raptada por Salazar. Es hora de actuar de nuevo por nuestra cuenta. Atravesaremos unas sucias cloacas, pasillos repletos de cortantes cuchillas e incluso nos encontraremos en medio de una reunión de Iluminados. Después deberemos enfrentarnos con insectos invisibles que sólo podremos atacar si utilizamos nuestra agudeza auditiva o se encuentran muy cerca de nosotros. En las celdas que encontraremos por el camino, nos haremos con la Lámpara Mariposa y activaremos una válvula que hará bajar el nivel del agua para poder avanzar. Tras asistir a la congregación, deberemos recoger el colgante que uno de los líderes deja caer una vez hayamos acabado con él. Podremos atacar a todos ellos desde la parte superior de la sala. Saltando por los candelabros llegaremos al balcón del Oeste donde encontraremos a más enemigos dispuestos a recoger un poco de nuestro plomo. Toparemos con un sacerdote que no dudará en subirse en una torreta para soltar unas cuantas balas. Con nuestra escopeta y el balcón como aliados, podremos abatirle y hacernos con la llave que ostenta. El puzzle que encontraremos a continuación nos indicará que debemos sacrificar seis vidas, por lo que se deben mostrar seis personas en las pinturas a las que hacen referencia. Los interruptores afectan del siguiente modo: 1 a las primeras dos, 2 a las primeras tres, 3 a las últimas tres y 4 a las últimas dos. Elige el siguiente orden para hacer que la pared se mueva y de lugar a

2.-PUZZLES

Sólo o con Ashley deberemos activar mecanismos para poder seguir avanzando, resolver enigmas relacionados con los cuadros colgados en las diferentes salas, o hacer uso del comando R2 para posicionar a los personajes en los puntos clave. Cooperar en esta parte de la aventura es sinónimo de avanzar.



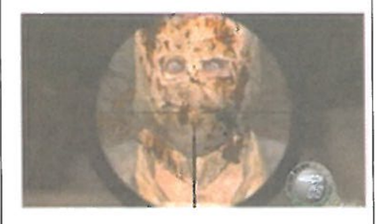
una puerta oculta: 1, 2, 3 y 4. Toparemos con un grupo de Iluminados. Con el rifle podremos acabar con aquellos más lejanos y que portan ballestas. La pintura central nos obsequiará con un par de enemigos lanzacohetes en mano. Intenta matarlos o que desaparecerán, los encontrarás un poco más adelante. Tras esto, activa los interruptores rojos que se hallan en la zona para poder acceder al tesoro que guarda el adorno de cabra. Hay una puerta que no podremos abrir salvo con un emblema formado por Dos Lunas. Por el momento deberemos descender hasta los laberínticos jardines del castillo y enfrentarnos a los lobos que allí habitan. La escopeta es un buen recurso para doblegarlos. Guiarnos por semejante laberinto verde será difícil, pero en las fuentes situadas sobre el puente y en el Noroeste hallaremos las partes del emblema necesarias para poder avanzar. Nos encontraremos de nuevo con Ada, desvelando un poco más su misterioso personaje. En el comedor, sigue el siguiente orden para poder resolver el puzzle que



deja tras de sí la pintura que surge cuando toquemos la campana: dispara al pan, la carne y el vino. Una puerta se alzará y quedaremos atrapados entre rejas cuando nos acerquemos al cofre. Deberemos disparar a los cerrojos mientras reducimos a los enemigos que nos atacan. Se activará un puente levadizo. Avanza por este área y recoge todos los objetos que esconden las porcelanas, incluido el lanzacohetes. Llegaremos de este modo a un balcón donde hallaremos el paradero de Ashley. Deberemos cubrirla del ataque de diversos monjes antes de que encuentre una llave y pueda



salir de donde se encuentra. En ese momento manejaremos al personaje femenino. Tan sólo está equipado con una linterna. Para hacer frente a los monjes que intentan capturarnos podrenos hacer gala de ataques automáticos que se activan al pasar al lado de lámparas u objetos arrojadizos. Deberemos cruzar por debajo de la mesa y activar una palanca que levanta la verja que nos separa de la siguiente estancia. Allí veremos dos palancas y una total oscuridad. Deberemos empujar la estantería para vislumbar un interruptor que, por el momento, es mejor dejarlo tal y como está. Pasaremos de nuevo por la mesa y, allí sí, activaremos la palanca para retroceder de nuevo, y hacer lo propio con la primera. Una vez más, se nos presentará un puzzle que deberemos resolver en el siguiente orden: medio-derecha, arriba-derecha, arriba-medio, medio, medio-izquierda, abajo-izquierda, abajo-medio, abajo-derecha, medio-derecha, medio, arriba-medio, arriba-izquierda, medio-izquierda, arriba-izquierda, abajo-medio, medio, medio-derecha, abajo-derecha. Esto nos permitirá acceder a una nueva sala donde se encuentra la insignia de la familia Salazar en el busto de una estatua. Coge la insignia y la Pieza Serpiente. Entonces las armaduras cobrarán vida. Con la suficiente astucia y agilidad podremos escapar y eludir esta emboscada para reencontrarnos con Leon. Tras recibir una llamada de Salazar y realizar las compras y trueqes pertinentes con el buhonero de turno, llegaremos a una sala repleta de lava. El rifle aquí es sinónimo de muerte para los Iluminados. Podremos engañar a los dragones corriendo de un lado para otro mientras disparamos. Tomaremos de nuevo la jaula giratoria para seguir avanzando. Tras bajar por las escaleras encontraremos un medio de transporte similar a un carrito. Deberemos empujar las estatuas que se encuentran hacia el Oeste. Dos de ellas sobre las placas, Ashley en una tercera y por último, tú sobre la restante. Activaremos una trampa en forma de techo dispuesto a empalarnos con sus punzantes salientes. Deberemos disparar a las cuatro luces rojas para detenerlo. Un poco más adelante, Ashley cae en una trampa mortal. Tendremos que disparar con el rifle a los monjes que manejan el mecanismo. Hay que recoger los cálices del rey y la reina, abatir a los caballeros que salen a



nuestro paso y regresar al pasillo principal donde, de nuevo, Ashley es raptada por un insecto.
Para activar esta nueva zona deberemos haber colocado las coronas en sus respectivas estatuas. Hay que abrir fuego contra la colmena y activar la palanca para hacer bajar el puente. Al atascarse, dispara a las cadenas. Tras acabar con los Iluminados que hay en la torre, subiremos a lo más alto para disparar hacia el dispositivo atascado con tres piezas de madera.
Al activarse entrarán en juego nuevos enemigos.



Del mismo modo, Salazar intentará de nuevo tendernos una trampa, pero con la combinación de botones adecuada la situación está bajo control. Nuestro próximo objetivo es el ascensor que se encuentra al fondo del pasillo.
Un misterioso engendro se alzará ante nosotros. Necesitaremos congelarle para poder dispararle sin problemas y abatirlo.
Una corona será el objeto que podremos coger cuando muera.
Al volver por el ascensor, nos espera un corto camino hacia unas minas que se hallan en el castillo. En esta parte del juego es muy importante restablecer la corriente energética al fondo del área, recoger la dinamita que encontraremos en uno de los vagones y deshacernos de los dos gigantes que nos dificultarán el paso tras hacer estallar la enorme roca. Cuidado con los insectos ya que son muy abundantes.
Llegaremos a una bifurcación circular donde deberemos activar los interruptores para hacer que las luces de la salida se enciendan. De este modo llegaremos a las ruinas, donde nos encontraremos con los clásicos enemigos de la primera parte del juego. Deberemos recoger la llave de la mina. De nuevo nos encontraremos bajo un techo movedizo. Hay que disparar a las luces antes que los insectos y todo quedará solucionado, por el momento.
Cuando nos encontremos en las vías de la mina, subiremos a un vagón que tendremos que activar bajo disparo a la palanca correspondiente. Durante nuestro viaje nos atacarán diferentes tipos de aldeanos. Los cambios de nivel y el salto al final del trayecto son dos datos a tener en cuenta para no morir en el intento de llegar a la sala de maquinarias. Antes tendremos que sobrevivir al ataque de una enorme estatua en forma de Salazar. El pertinente buhonero precederá

2.-ENEMIGOS FINALES

__Salazar es el enemigo principal en esta parte del juego. Garrador, Bitores y algunos viejos conocidos como los gigantes se sucederán a lo largo de las múltiples salas que esconde este remoto e inhóspito paraje, ecuador del juego y con las rutinas gráficas más espectaculares.



al combate final de este largo y complicado episodio. Salazar nos espera. Y no está dispuesto a dejarnos escapar del castillo.

LA ISLA

Llegados al muelle encontraremos una nueva esmeralda en una de las cajas. Deberemos acceder a la puerta Norte, tarea nada sencilla. Para evitar que comiencen a llegar mercenarios deberemos apuntar al foco, aunque si finalmente tuviéramos que enfrentarnos a ellos son fáciles de reducir disparándo varias veces a la cabeza. Activaremos un interruptor



y, a continuación, alinearemos el haz de luz con la placa amarilla. En las torres hay una serie de espejos que podemos mover para ayudarnos en esta tarea. Después, habrá que evitando ser aplastados por rocas que nos serán arrojadas desde lo alto. Llegaremos a una sala donde nos encontraremos a una bestia humana con cara de pocos amigos. Reducirle es cuestión de disparar a la cabeza. Tras visitar al buhonero para comprarle la Killer 7 llegaremos a un garaje donde deberemos resistir a las embestidas de los enemigos cada vez que la puerta se abra. De este modo llegaremos a la zona de los laboratorios. Lo primero que encontraremos será un puzzle donde deberemos ordenar las flechas que aparecen en el display. Una vez resuelto, deberemos hacernos con la llave del refrigerador que se encuentra en la sala contigua. Nuevos enemigos nos esperan en este área. Los mutantes, portadores de plagas biológicas, sólo serán vulnerables si disparamos a través de nuestro visor térmico. Hasta que lo consigamos deberemos repartir todo el plomo que podamos sobre sus cuerpos para que exploten. También tenemos la opción de escapar. Hacia el norte y, tras acabar con un par de enemigos con la grúa ubicada en el lugar, llegaremos hasta la celda donde se encuentra Ashley. Sin embargo, aún no podremos liberarla. Deberemos continuar hasta encontrar la llave del almacén, en manos de un par de mutantes. Una vez en nuestras manos podremos regresar a por la hija del presidente. Tras esto, deberemos regresar al vertedero donde nos encontraremos con un nuevo enemigo. La palanca y los barriles explosivos que hay alrededor nos harán ganar tiempo hasta que consigamos acabar con él. A contibuación, habrá que empujar un contenedor para abrir paso al puente que hay a nuestra derecha. Llegaremos a una sala donde hay una bola de



demolición capaz de destruir una de las paredes para seguir adelante. Ashley podrá activar los mecanismos mientras nosotros despejamos la zona. La siguiente puerta habrá que abrirla en cooperación con la muchacha, en el momento que las luces nos lo indiquen. Ahora dejaremos la escavadora en manos femeninas mientras seguimos tumbando a más y más engendros mutantes. El camión que se nos viene encima podremos desviarlo a base de balazos. Un poco más adelante llegaremos a una nueva zona donde tendremos nuestro primer encuentro con Krauser. Las combinaciones de botones y reflejos, imprescindibles para salir airosos. Para atravesar la zona de los láser, sólo deberemos esperar a que nos dejen un hueco y hábilmente cruzar entre los haces. Llegaremos a un sendero de piedra



donde tendremos que enfrentarnos a un nuevo enemigo. Deberemos disparar a las diferentes luces verdes de la estancia para activar las compuertas de salida. Las jaulas contiguas albergan el mismo procedimiento: dispara a la luz verde y tendremos vía libre para avanzar. Sin embargo, tras la tercera y última celda deberemos enfrentarnos a un nuevo enemigo. El lanzacohetes será nuestro mejor aliado. Tras abatirlo, nuestros pasos nos llevarán a una especie de tienda de campaña donde necesitaremos tres insignias para poder salir. El orden para encontrarlas: Norte, Noroeste y en manos de nuestro enemigo. Un nuevo encontronazo con Krauser (la cabeza es su punto débil) y tras activar unas palancas llegaremos a una zona repleta de arañas biónicas fáciles de destruir con nuestra pistola. El enfrentamiento final, pues el general nos espera. Éste utilizará su brazo destructor para intentar abatirnos. Hay que disparar a los pies primero y después a la cabeza de la forma más rápida posible. Una mortal cuenta atrás nos acompañará durante el combate. Tras su muerte, la última y definitva parte de nuestra aventura nos espera. Después, sólo te queda ver cómo nuestros compañeros llegan en helicóptero y se encargan de la mayoría de los enemigos del campamento. A continuación, avanzaremos en busca de Lord Saddler. En el camino aparecerán decenas de enemigos. El enfrentamiento final nos espera. Veremos cómo hay dos puentes en el escenario, uno de ellos se derrumbará tras nuestros pasos. Las grúas y barriles explosivos serán nuestros aliados. Los ojos amarillos de las patas serán el objetivo principal. Así que, cuando nuestro enemigo se encuentre debilitado, Ada acabará con él. Ahora, tan sólo deberemos escapar del complejo con Ashley.

3.-PUZZLES

__El último recodo del juego no se plantea como una sucesión de puzzles. Activar sistemas de refrigeración, llaves, interruptores o ascensores varios para llegar hasta Lord Saddler al final de la isla son los principales retos a superar. El juego de espejos inicial es sencillo.



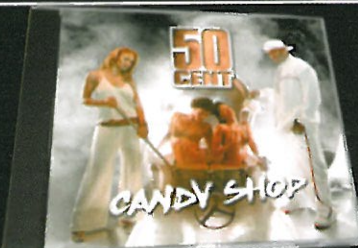
3.-ENEMIGOS FINALES

__El general Krauser y Lord Saddler son los últimos obstáculos con los que nos toparemos antes de escapar con Ashley de este infierno, en el que se ha convertido toda la conspiración. La cabeza son los puntos débiles de ambos. Ada nos ayudará.



MOVILIUM®

DESCARGAS DEMOLEDORAS



3526 Cubaton Reggaeton — Chupa Chupa
3408 Daddy Yankee — Gasolina
3357 David Bisbal — Todo por ustedes
3430 David Bustamante — Devuélveme La Vida
3869 David Demaria — La ciudad perdida
3558 Decai — Te haria una casita
2176 Depeche Mode — Enjoy the silence 04

MÚSICA REAL

ARTISTAS ORIGINALES

Para que suene la versión original de "TRIPPING" cantada por ROBBIE WILLIAMS cada vez que te llamen...

ENVÍA **HIT 3921** AL **5999**



3972 Molotov — Puto
3700 Nirvana — Smells like teen spirit
3889 OBK — Sin rencor
2911 Orishas — Naci Orishas
2718 Queen — We are the champions
2179 Queen — We will rock you
2625 Robbie Williams — Feel
3921 Robbie Williams — Tripping
3857 Rolling Stones — Satisfaction
3879 Seguridad Social — A tontas y a lokas
2590 Sex Pistols — Anarchy In The UK
2587 Sex Pistols — God Save The Queen
4013 Simple Plan — Welcome to my life
3788 Teixi Band — Psychedelic Sally (Cocacola)
2811 The Chemical brothers — Block Rockin' Beats



3740 50 Cent — Candy shop
3798 Akon — Lonely
3868 Alanis Morissette — Hand in my pockets
2817 Amaral — Dias de verano
2956 Angel Lopez — Hasta cuando
3562 Black eyed peas — Don´t phunk with my heart
3959 Bon Jovi — Have a nice day
2155 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha
3871 Carlos Baute — Te regalo
2620 Chemical Brothers — Hey boy hey girl
3677 Cine y televisión — Gladiator
3571 Coldplay — Speed of sound
2960 Cortés — No juegues con mi alma
3714 Coti - Paunina Rubio — Nada fue un error
3870 Craig David — All the way

2197 Depeche Mode — Personal Jesus
3856 Depeche Mode — Precious
2788 DJ Tiesto — In my memory
2789 DJ Tiesto — Just be
2791 DJ Tiesto — Lethal industry
2792 DJ Tiesto — Love comes again
2790 DJ Tiesto — Traffic
3432 Don Omar — Pobre diabla



2777 El Arrebato — Buscate un hombre que te quiera
3876 El sueño de morfeo — Okupa tu corazón
3433 Gorillaz — Feel good Inc.
3996 Green day — Boulevard of broken dreams
2871 Hector & Tito — Amor de colegio
3545 Hector & Tito — Noche de travesura
2834 Iron Maiden — The number of the beast
3885 James Blunt — You´re beautiful
2572 Jose Mercé — Aire
3581 Juanes — La camisa negra
2929 Las Supremas de Mostoles — Eres un enfermo
3711 Los Chichos — El Vaquilla
3865 Luis Fonsi — Nada es para siempre
2142 Merche — Abre tu mente
2180 Mike Oldfield — Moonlight shadow

Música real compatible con Alcatel 556, 735i, 756, Lg c1100, g7050, g7200, g8000, i3100, u8150, w3000, Motorola V600, c385, c650, e1000, e365, e398, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v555, v620, v635, v80, v980, Nokia 3200, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6101, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7700, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-GageQD, Panasonic x300, x500, x60, x70, x700, Sagem my-v55, my-v65, myc-2, myc-3b, myc5-2, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung sgh-c200, sgh-d410, sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-e810, sgh-e820, sgh-p100, sgh-p400, sgh-p730, sgh-s300m, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x400, sgh-x450, sgh-x460, sgh-x600, x100, z107, Sharp 902sh, gx10, gx10i, gx15, gx20, gx25, gx30, gx30i, Siemens cfx65, cx65, m65, s65, sl65, sx1, u15, Sonyericsson f500i, k300i, k500i, k700i, p800, p900, p910i, s700i, v800, z500

TEMAS ¡CAMBIA EL LOOK DE TU MÓVIL POR DENTRO!









2223

Si quieres que los fondos de pantalla y los iconos de tu móvil se cambien por AVIONES de combate...

ENVÍA **HIT 2809** AL **5999**





Y PUEDES ELEGIR:
TIASENBIKINI
CHICOSEXY
MONSTRUOS
DELFINES
KAMASUTRA
CHICASEXY
HELADOS
VAQUITAS
TUNING
TETAS
LOBOS
CULITOS
HADAS
FLORES
POMPIS
MONOS
MANGA
ZOMBIES
BRUJAS
PERRITOS
COCTELES
CABALLOS
CALAVERAS





ENVÍA **HIT MONSTRUOS** AL **5999**

3512

2251

2117

3765



Temas: Motorola V300, V600, c385, e1000, e398, v180, v220, v3, v500, v525, v535, v550, v620, v635, v80, v980, Nokia 3220, 3230, 6020, 6101, 6170, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 7260, 7270, 7280, 7610, Siemens c65, cx65, m65, s65, sl65. Según características de los modelos, algunos de los elementos del tema no se podrán cambiar.

VIDEO-TONOS

CLIPS ORIGINALES

3853 Akon — Lonely
3859 Amaral — Dias de verano
3627 Angel Lopez — Hasta cuando
3468 Aventura — Obsesion
3907 Belen Arjona — Infinito
3839 Black eyed peas — Don´t phunk with...
3596 Bustamante — Devuelveme la vida
3462 Camela — Cuando zarpa el amor
3471 Carlinhos Brown — Mariacaipirinha
3841 Coti-Paulina — Nada fue un error
3508 Daddy Yankee — Gasolina
3458 David Bisbal — Camina y ven
3470 David Bisbal — Me derrumbo
3854 Decai — Te haria una casita
3463 Depeche Mode — Enjoy the silence
3900 Depeche Mode — I feel you
3542 El Medico — Chupa chupa

Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip "NADA FUE UN ERROR" cuando te llamen...

ENVÍA **HIT 3841** AL **5999**

TE AVISAN CUANDO TE LLAMAN

3836 Hector & Tito — Felina
3843 Infernal — From Paris to Berlin
3840 Juanes — La camisa negra
3467 Kylie Minogue — I belive in you
3899 Kylie Minogue — Can´t get you out of...
3472 Kylie Minogue — Chocolate
3456 Malena Gracia — Bombon latino
3457 Mª Isabel — Antes muerta que senc...

3460 Nicky Jam — La gata
3835 O-Zone — Despre time
3461 Queen — We will rock you
3459 Robbie Williams — Feel
3844 Scooter — Suavemente
3466 Son de sol — Brujeria
3842 Starsailor — Four to the floor
3790 Teixi Band — Psych.(Coca-cola)

+VIDEO-TONOS

3762 KUNGFU: Una chica romperá la pantalla de tu móvil de un ruidoso puñetazo cuando te llamen.

3763 ILOVEYOU: Otra chica muy sexy te cantará "I LOVE YOU" cada vez que te llamen.

4057 ORGASMO: El orgasmo más excitante. Lo verás y lo oirás... Ummm... que me llamen otra vez.

4103 CINEMUDO: Sexo sexo sexo muy retro. Con música de cine mudo, pero muy, muy caliente y divertido.

3975 BABY-BAILARÍN: Te morirás de la risa con el baby bailarín. Baila con la música que te avisa de la llamada.

3974 BABY-KARATEKA: El baby karateka arrasa en tu móvil. Su técnica mortal te avisa de cada llamada.

3970 GATO-DANCE: La animación más divertida del mundo. Cada vez que te lamen, el gato relamerá la pantalla con música dance.

Ej: Envía HIT 3762 al 5999 y tu pantalla estallará en pedacitos, o HIT 4103 al 5999 para recibir en tu móvil el CINEMUDO sexy.

VIDEO-BAILE

3554 DOBLE PLACER: 2 Hermanas muy, muy cachondas y atrevidas. Descúbrelas en cada llamada.

3451 ESTILO USA: Chica con muchos argumentos. ¡Será un placer que te llamen más!

3452 LOULOU: Tiene clase y muchos encantos. ¡Disfrútalos cada vez que te llaman!

3453 ESTEBAN: Sensual y cachas, pero nada vulgar. ¡Y con melodía pegadiza!

Ej: Envía HIT 3451 al 5999 para que nuesta impresionante chica ESTILO USA se destape al ritmo de la música cada vez que te llamen.



Video-tonos compatibles con Nokia 3230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 7610, 7710, 9500, SonyEricsson P800, P900, P910i. IMPORTANTE: Al finalizar la descarga, reinicia tu móvil para asegurarte una instalación correcta de tu Video-tono.

Utilizando los servicios MOVILIUM, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos cuyo responsable es HPC. Esta base de datos está inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2043280078. Otorga su consentimiento para que el número de móvil pueda ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones relacionadas con MOVILIUM. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a info@movilium.com. Coste del SMS (sin IVA) 1,20 € - Coste de conexión Wap según operador y a cargo del cliente. Número de SMS necesarios a la descarga de contenido: 3 para Música Real, 4 para Temas (cambio de los fondos de pantalla e iconos del móvil), 5 Video-Tonos. -Apdo. correos 36230 de Madrid 28080-

DESDE TU PC O DESDE TU MÓVIL

WWW.MOVILIUM.COM

902 877 822 ATENCIÓN AL CLIENTE

¡EXCLUSIVO EN PS2!

SEPARATE WAYS

La parte de la aventura de Ada comienza en el pueblo, donde deberemos deshacernos del grupo de Ganados hasta llegar a una gallina que nos indicará dónde se encuentra la llave de hierro. Con ayuda de nuestro garfio, en la zona del cementerio encontraremos un puzzle que se resuelve con la siguiente combinación: 3, 3, 3/4, 4 y 4/3. Ahora la insignia ya está más cerca. Con ella abriremos la puerta de la Iglesia. Al tocar la campana llamaremos la atención de los aldeanos, evitando así que Leon sea reducido por el ataque inicial a su entrada en el pueblo. De vuelta llegaremos a la zona del granero donde hallaremos varios objetos, entre ellos un valioso brazalete. Tras ser atrapados deberemos esquivar los mortales golpes y buscar una vez más la llave de hierro. Cuando salgamos de la cabaña y registremos los alrededores veremos la llave del ascensor, de uso en la zona de los teleféricos. En esta zona nos encontraremos con el gigante que está encerrado para evitar la salida de Leon y Ashley del pueblo.



Deberemos atacar a su parásito para reducirle. Una vez acabemos con él, nos reuniremos con Luis. En las inmediaciones del castillo, el buhonero dispone de armas especiales para Ada, como arpones incendiarios. Hábilmente haremos uso de nuestra arma para acceder al interior recorriendo los balcones y laterales del fortín. Al enfrentarnos contra el temible Garrador, podremos seguir avanzando. No olvidéis el Reloj de Oro para poder abrir una de las puertas que nos esperan. Para eliminar a los enemigos que nos encontramos en el amacén deberemos equiparnos con nuestra TMP. Utiliza el arpón para colgarte de las tuberías y accede al conducto donde hallaremos una implacable fiera humana. De nuevo deberemos utilizar el garfio para llegar hasta la pasarela. En la zona de las torretas, nuestro garfio será crucial para no caer bajo el fuego de las torretas.

Hay que coger la llave azul y bajar para usarla, y llegar así a la zona del buque. En la zona más alta veremos la llave roja, de uso en el cañón para destruir a los que nos están atacando. Una vez acabados con ellos bajaremos para seguir avanzando hasta llegar a una piedra de color verde. Un poco más al fondo estará la piedra roja. Una vez llegada a la zona de calderas, el barril explosivo nos ayudará a dejar el camino libre en nuestra misión por volver a salvar a Leon. Llegamos de este modo al final de la aventura de la Srta. Wong. El encuento con Lord Saddler está más cerca. Deberemos acabar con un numeroso grupo de enemigos



para desbloquear la puerta que nos permitirá seguir avanzando.
Sin embargo, otra emboscada nos espera. En esta zona hay que activar un par de interruptores. Al llegar a las ruinas veremos a Leon. En la celda hallaremos la última joya. Krauser será uno de los primeros en llegar.
Hay que esquivar sus ataques, disparar a los pies y después a la cabeza. Éste es el procedimiento para acabar con él.
Tras derrotar al general, Lord



Saddler aguarda sediento de venganza. Hay que cuidado con sus ataques pues nos quitan casi el 100% de nuestro nivel de vida. Tendremos que hacer uso de nuestra ballesta y el cuchillo por si nos apresa. Hay que buscar rápidamente el lanzacohetes que Leon necesita en esta parte final del juego. Tenemos dos minutos para conseguirlo. Para abatir a los enemigos que saldrán al paso, podemos utilizar la escopeta. Una vez recogido el arma que necesita Leon para acabar de una vez por todas con esta conspiración, ya podemos ser testigos de la secuencia final y, tras esto, poder comprar la metralleta Typewrite.



¡EXTRA! ¡EXTRA!

Una vez finalicemos el juego en modo Fácil o Normal se desbloquearán varios modos extra. Entre ellos, «Separate Ways» donde manejaremos a Ada Wong en su camino para reencontrarse con Leon y desentramar su misteriosa presencia en Europa, la misión «Assigment» en la que deberemos recoger cinco muestras de las plagas y otros elementos como la pistola PRL 412 (munición infinita) y trajes para customizar a nuestros personajes (Leon, Ada y Ashley Graham). Para conseguir este arma tan especial hay que volver a terminar el juego en modo Difícil, otro de los desbloqueables que se desbloquearán al terminar nuestra partida.
Todo esto hace de la versión PS2 la más completa del mercado, con una duración que se torna casi infinita para los amantes del juego, que no serán pocos.



DESDE RUSIA CON AMOR

EA Games y PlayStation 2 Revista Oficial requieren tu colaboración con el agente 007 en su nueva aventura para PlayStation 2. Si no quieres perdértela, envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de diciembre y podrás ganar uno de estos 20 lotes compuestos por el juego Desde Rusia Con Amor y un magnífico póster.

20 JUEGOS

20 POSTERS

¿Cuál de estos actores no ha sido James Bond?

A) Roger Moore **B**) Sean Connery **C**) Antonio Resines



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra rusiaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: rusiaps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de diciembre.

NBA LIVE 06

Introduce cada password en la pantalla de Códigos para desbloquear los diferentes modelos de zapatillas:

ADIDAS A3 GARNETT 3
DRI239CZ49

MC GRADY 5 (BLANCAS) WHITE SHOE:
HGS83KP234P

JORDAN XX
2345MJ#1

T-MAC 5 (NEGRAS)
258SHQW95B

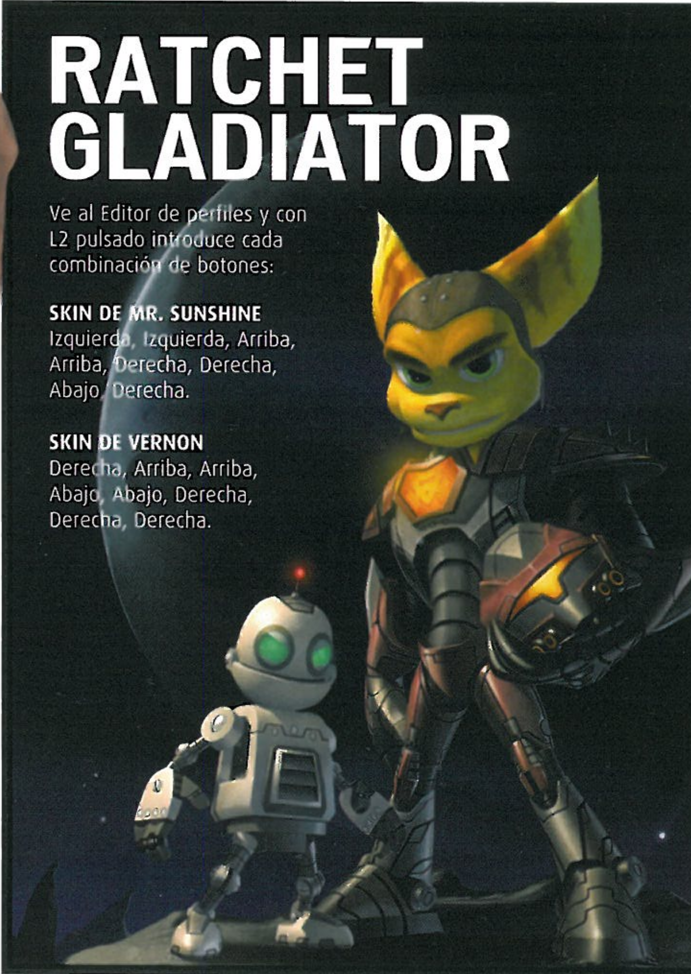
S. CARTER 3
JZ3SCARTVY

RATCHET GLADIATOR

Ve al Editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones:

SKIN DE MR. SUNSHINE
Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha.

SKIN DE VERNON
Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.



BATTLEFIELD 2

DESBLOQUEA TODAS LAS ARMAS
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda.



L.A. RUSH

Introduce los siguientes códigos durante el juego

TODOS LOS COCHES DEL GARAJE ESTÁN TUNEADOS
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado, R2, R1, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

CONSIGUE 5,000 $
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo, Izquierda, R2, Arriba.

LA POLICÍA ESTÁ FUERA DE COMBATE
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, R2, Cuadrado, Derecha, R1, Izquierda.

SIEMPRE EL PRIMERO EN CARRERAS CALLEJERAS
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, R2, Izquierda, Círculo, Arriba.

TRÁFICO A LA MÁXIMA VELOCIDAD
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Derecha, Círculo, Izquierda.

NITRO INFINITO
Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Arriba, Abajo, Círculo, Arriba.



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Si eres de los que disfrutan con las aventuras de Goku y sus amigos estás de enhorabuena porque te encuentras ante el mejor juego de Dragon Ball Z de todos los tiempos. Como sabemos que es muy difícil desbloquear a todos los personajes, aquí tienes una guía que te ayudará con aquellos que se resisten a ser activados. Como hay ciertos luchadores que sólo te los da Sherón, a continuación te indicamos cómo sacar todas las Dragon Ball de un modo rápido y sencillo. En la batalla trece de la Saga de Monstruo Bu, en la que luchas contra Súper Bu manejando a Gotrenks, debes destruir el palacio de Kami Sama. En su interior está la Dragon Ball. Repite este combate como tantas veces necesites y, siempre y cuando cojas la Dragon Ball en el transcurso de la pelea y lo derrotes, usa el movimiento especial Ultra Bu Bu Volley Ball y la Dragon Ball será tuya. Dicho esto os contamos además cómo conseguir todos los personajes, que la mayoría se desbloquean en la Puerta de Batalla Z.



ANDROIDE A 16
Derrota a Célula utilizando al A 16.

ANDROIDE A 17
Derrótalo en la pelea de Piccolo contra el A 17 utilizando el ataque de Granada Infernal.

ANDROIDE SÚPER A 17
Une dos pohtalas del Androide A 17.

ANDROIDE A 18
Derrótala en el combate en el que manejas a Vegeta Súper Saiyan.

ANDROIDE A 19
Derrótalo utilizando a Vegeta Súper Saiyan utilizando el movimiento Big Bang Attack.

ANDROIDE A 20 O DOCTOR GERO
Pasa a estar disponible tras derrotarlo manejando a Piccolo.

BABY VEGETA
Se obtiene tras fusionar la pohtala Ondas Artificiales con la pohtala Tuffles.

BARDOK
El padre de Goku pasa a estar disponible tras unir la pohtala de Kakarott y la pohtala de Odio a los Saiyans.

BOJACK TRANSFORMADO
El guerrero verdoso es uno de los más poderosos. Si quieres tenerlo disponible une la pohtala Guerreros Galáctico y la del Rotura del Sello.

BROLY
El legendario Súper Saiyan se obtiene al unir la pohtala de Broly con la pohtala de Súper Saiyan.

BURTER (FUERZAS ESPECIALES DE FREEZER)
Derrótalo en el combate contra Goku utilizando el ataque final Kaio Ken.

CÉLULA SEGUNDA FORMA
Derrota a la Segunda Forma de Célula en el combate con Vegeta Súper Saiyan Nivel 2.

CÉLULA FORMA FINAL
Vence a Célula Forma Final con Trunk Súper Saiyan Nivel 2.

CÉLULA PERFECTO
Acaba con Célula Perfecto utilizando a Gohan Súper Saiyan (joven).

CÉLULA PERFECTO FORMA PERFECTA
Une las Pohtalas de Goku Súper Saiyan y la de Célula Forma Perfecta.

CÉLULA JUNIOR
Para desbloquear a los pequeños engendros debes derrotarlos con Goku Súper Saiyan Nivel 2, Vegeta Súper Saiyan Nivel 2, Trunk Súper Saiyan Nivel 2, Piccolo, Krilín, Yancha, Ten Shin Han y Gohan Súper Saiyan Nivel 2.

COOLER FORMA FINAL
El hermano del Tirano Freezer dejará de estar oculto si unes las Cápsulas de Hermano Mayor de Freezer con la de Súper Transformación.

DABRA
Véncele en el combate contra Gohan Súper Saiyan.

DODORIA
Aguanta el crono hasta que llegue a cero con Gozan y Krilín y a continuación derrótale en el combate que tiene lugar con Vegeta.

FREEZER SEGUNDA FORMA
Para desbloquear a la forma más chula del tirano por excelencia tan sólo debes derrotarlo manejando a Gohan.

FREEZER TERCERA FORMA
Para desbloquear a la tercera forma de Freezer aguanta con vida hasta que el crono llegue a cero manejando a Gohan.

FREEZER FORMA FINAL
Derrótalo con Goku utilizando la técnica de la Bomba de energía.

FREEZER FORMA FINAL 100% DE PODER
Debes unir las pohtalas moradas de Freezer Forma Final con la de Súper Transformación.

GRAN SAIYAMAN
Une las pohtalas de Gohan y la del conjunto de Héroe Transformista.

GINYU (FUERZAS ESPECIALES DE FREEZER)
Tan sólo debes derrotarlo manejando a Goku.

GOGETA SÚPER SAIYAN
Une las pohtalas de Fusión de Goku y Fusión de Vegeta.

GOGETA SÚPER SAIYAN NIVEL 4
Se obtiene al unir las pohtalas de Goku Súper Saiyan Nivel 4 y la de Vegeta Súper Saiyan Nivel 4.

GOHAN SÚPER SAIYAN (JOVEN)
Sólo debes derrotar a Goku con Gohan en la habitación del tiempo.

GOHAN SÚPER SAIYAN NIVEL 2 (JOVEN)
Derrota a Célula Perfecto con la técnica Súper Kamehameha con Gohan Súper Saiyan nivel 2.

GOHAN SÚPER SAIYAN

Derrota a Dabra en el combate de Gohan Súper Saiyan.

GOHAN SÚPER SAIYAN NIVEL 2
Aguanta hasta agotar el tiempo luchando contra Majin Bú.

GOHAN DEFINITIVO
Une las pohtalas de Gohan Súper Saiyan 2 y la de Kayoshin anciano.

GOKU SÚPER SAIYAN
Vence a Freezer Forma Final manejando a Goku Súper Saiyan.

GOKU SÚPER SAIYAN NIVEL 2
Derrota a Vegeta Súper Saiyan Nivel 2 utilizando a Goku Súper Saiyan Nivel 2.

GOKU SÚPER SAIYAN NIVEL 3
Acaba con Majin Bú manejando a Goku Súper Saiyan Nivel 3.

GOKU SÚPER SAIYAN NIVEL 4
La última transformación de Goku la podrás desbloquear tras vencer a Súper A 17 con Goku Súper Saiyan Nivel 4.

GOKU BAMBINO O GOKU DE NIÑO
La versión del Goku al que todos conocimos por primera vez también aparece en este juego. Para hacerte con ella bastará con pedírsela a Sherón.

GOTEN
Vence a Gohan Súper Saiyan Adulto manejando a Goten Súper Saiyan.

GOTEN SÚPER SAIYAN
Saca del ring a Goten manejando a Trunk niño.

GOTENKS
La Fusión Fanfarrona de los niños quedará desbloqueada si vences a Súper Bú utilizando la Técnica del Donet Galáctico de Gotenks.

GOTENKS SÚPER SAIYAN
Derrota a Súper Bú con Gotenks Súper Saiyan Nivel 3 con la técnica de Ulta Bu Bu Volley Ball. Cuidado en este combate, pues aquí es donde más fácil podemos obtener todas las Dragon Ball que deseemos.

GOTENKS SÚPER SAIYAN NIVEL 3
Une las pohtalas de Gotenks Súper Saiyan con la de Súper Saiyan.

GULDO (FUERZAS ESPECIALES DE FREEZER)
Debes vencerle con Gohan, Krilín y Chaoz.

JANEMBA
Para desbloquear a Janemba debes hacer la unión de las pohtalas de Maldad de la Gente y la de Ogro Psíquico.

JEICE (FUERZAS ESPECIALES DE FREEZER)
Derrótalo utilizando a Vegeta.

MECHA FREEZER
La última forma de Freezer la puedes obtener si unes las pohtalas de Freezer Forma Final 100% de Poder y la de Cirugía de Reconstrucción.

MAESTRO ROSHI
El maestro Duende Tortuga será desbloqueado tras pedírselo al Dragón sagrado.

MONO GIGANTE
Pídeselo a Sherón tras reunir las siete Dragon Ball.

MONO GIGANTE VEGETA
Reúne las siete Bolas de Dragon y pídelo a Sherón.

MONSTRUO BÚ BUENO
Derrota a Súper Bú con Gohan Absorbido utilizando la técnica del Tajo de Espada de Haz de Vegetto.

MONSTRUO BÚ (GOHAN DEFINITIVO ABSORBIDO)
Une las pohtalas de Gohan Definitivo y la del impresionante Absorción.

MONSTRUO BÚ (GOTENKS ABSORBIDO)
Une las pohtalas de Gotenks Súper Saiyan Nivel 3 y la de Absorción.

MONSTRUO BÚ GOTENKS DEFINITIVO
Une las pohtalas de Mosnstruo Bú y la del impresionante Gotenks definitivo.

MONSTRUO BÚ PEQUEÑO
Derrota a Súper Bú con la Técnica de la Bomba de Energía de Goku.

MONSTRUO BÚ (PURA MALDAD)
Para conseguir a la parte más malvada de Bú debes unir la pohtala de Monstruo Bú bueno con la de Bala de Persona Malvada.

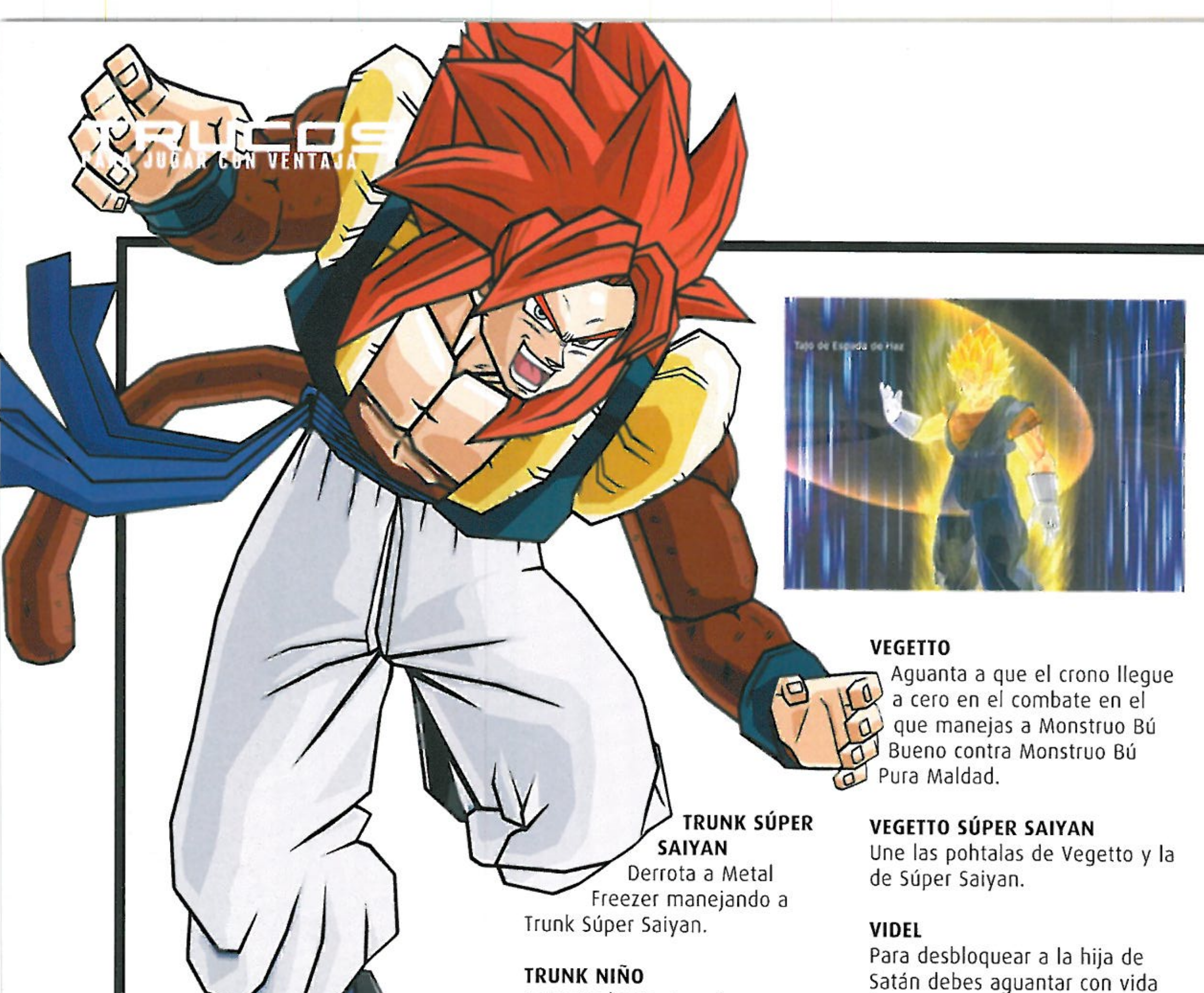
MONSTRUO BÚ (SÚPER BÚ)
Derrota al Monstruo Bú con Gotenks absorbido utilizando la técnica del Ataque Explosivo de Gohan Definitivo.

NAPPA
Derrota al gigantesco Saiyan con la técnica Kaio Ken de Goku.

RADITZ
Para desbloquear al hermano de Goku basta con que acabes con él utilizando el Ataque de Haz Especial de Piccolo.

RECOOME (FUERZAS ESPECIALES DE FREEZER)
Véncele utilizando el ataque Final de Kaio Ken de Goku.

SAIBAMAN
Los guerreros-semillas verdes dejarán de estar ocultos si los derrotas con Ten Shin Han, Yamcha y Krilín utilizando los



ataques Finales de cada uno de los tres.

SATÁN
Derrota a Célula en su forma Perfecta con Satán para desbloquear al Campeón Mentiroso Mundial.

TAO PAI PAI
Reúne las Dragon Ball y pídeselo a Sherón.

TRUNK CON PELO LARGO
Derrota a la A 18 con Trunk en el Futuro.

TRUNK CON PELO LARGO SÚPER SAIYAN
Derrota a Célula con Trunk en el Futuro.

TRUNK SÚPER SAIYAN
Derrota a Metal Freezer manejando a Trunk Súper Saiyan.

TRUNK NIÑO
Aguanta hasta que el crono llegue a su fin en el combate contra Vegeta Súper Saiyan.

TRUNK NIÑO SÚPER SAIYAN
Derrota a Satán sacándolo del ring con Trunk niño.

TRUNK SÚPER TRUNK SÚPER SAIYAN
Une las pohtalas de Súper Saiyan y la de Trunk Súper Saiyan

VEGETA SÚPER SAIYAN
Aguanta a que finalice el crono utilizando a Vegeta Súper Saiyan en el combate contar A-18.

VEGETA SÚPER SAIYAN NIVEL 2
Aguanta a que el crono llegue a su fin en el combate de Vegeta Súper Saiyan Nivel 2 contra Célula Perfecto.

VEGETA MALIGNO
Une las pohtalas de Babidi y la de Vegeta Súper Saiyan Nivel 2.

VEGETA (SÚPER VEGETA SÚPER SAIYAN)
Deja que el tiempo finalice en el combate de Vegeta Súper Saiyan Maligno.

VEGETA SÚPER SAIYAN NIVEL 4
Derrota a Vegeta Súper Saiyan Nivel 2 con Broly.

VEGETTO
Aguanta a que el crono llegue a cero en el combate en el que manejas a Monstruo Bú Bueno contra Monstruo Bú Pura Maldad.

VEGETTO SÚPER SAIYAN
Une las pohtalas de Vegetto y la de Súper Saiyan.

VIDEL
Para desbloquear a la hija de Satán debes aguantar con vida hasta que finalice el crono en el combate de Satán contra Monstruo Bú.

ZARBON TRANSFORMADO
Para desbloquear a la parte fea de Zarbon bastará con derrotarlo.

PUERTAS DE BATALLA Z OCULTAS
Ahora vamos a indicaros cómo activar las Puertas De Batalla, que en un principio están Ocultas.

UNA BATALLA FINAL Y SOLITARIA
Completa al 100% la Saga de los Saiyans.

PUERTA DEL SÚPER GUERRERO LEGENDARIO
Completa al 100% la saga de Freezer.

EL MÁS PODEROSO
Se desbloquea a la par que Bardok, el padre de Goku.

EL MONSTRUO JANEMBA
Completa al 100% la saga del Monstruo Bú.

LA AMENAZA GALÁCTICA
Acaba al 100% la saga de los Androides.

EL SÚPER GUERRERO DEL FUTURO
Se desbloquea a la par que la Amenaza Galáctica.

EL ANDROIDE DEFINITIVO
Completa al 100% la Saga del Súper Guerrero del Futuro.

LA VENGANZA DE LOS SAIYANS
Acaba al 100% la saga del Emperador Cósmico.

EL PLAN DE CONQUISTA DE LA TIERRA
Acaba al 100% la Saga de La Venganza de los Saiyans.

EL ANDROIDE GENUINO
Acaba al 100% la saga de El Monstruo Destructor.

LA VENGANZA DE BABY
Acaba al 100% la saga de El Androide Genuino.

EL VERDADERO TORNEO DE ARTES MARCIALES
Reúne las Dragon Ball y pídeselo a Sherón.

LAS POHTALAS OCULTAS
Hay dos pohtalas moradas Ocultas, os indicamos a continuación cómo conseguirlas:

EL PODER DEL DRAGÓN
Escoge el modo Batalla Definitiva. Una vez hayas ganado el décimo combate, cuidado no más, sal del modo y recibirás esta pohtala.

MILAGRO
En el modo de Batalla Definitiva gana veinte combates y sal del modo para conseguirla.

Nota: Fusiona estas dos pohtalas y te llevarás una agradable sorpresa.

LOS TORNEOS OCULTOS

TORNEO AVANZADO
Gana el Torneo en modo Principiante.

TORNEO EXPERTO
Gana el Torneo en modo Avanzado.

EL TORNEO DE CÉLULA
Gana el Torneo de Artes Marciales en modo Experto.

LOS DESEOS QUE LE PUEDES PEDIR A SHERÓN

Goku de niño.
Maestro Roshi.
Mono Gigante.
Mono Gigante Vegeta.
Tao Pai Pai.
La modalidad Password.
El verdadero Torneo de Artes Marciales.



CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

¡PONTE LAS PILAS!

+ Después de todos los rumores sobre *Liberty City Stories* (sistema de juego lineal, limitaciones gráficas...), los programadores de **Take Two** han vuelto a demostrar que son unos auténticos genios, con una entrega de *GTA* para **PSP** que incluso supera al primer *Grand Theft Auto* aparecido para **PlayStation 2**.

– Aunque hemos comprobado que la potencia de **PSP** es suficiente como para representar una fidedigna versión del *Pro Evolution Soccer 5* de **PlayStation 2**, no sabemos muy bien por qué sus programadores han decidido omitir el modo *Master League*.

Fecha de lanzamiento de PS3

Hola amigos de **PS2**, leo vuestra revista desde el número 6 y creo que no hay ninguna más completa. Mis dudas son:
1.- ¿Cuándo saldrá **PlayStation 3**?
2.- ¿Se ha confirmado que *Solid Snake* saldrá de viejo en *MGS4 Guns Of Patriots*?
3.- ¿Cuándo saldrá *Metal Gear Solid 3 Subsistence*?
4.- ¿Saldrá a la venta algún *The Getaway* para PlayStation Portable?
José Ángel «Snake237», Málaga.

1.- Aún no se ha confirmado la fecha de lanzamiento definitiva, pero todo parece indicar que saldrá en Japón justo antes del verano. Suponemos que antes de las navidades de 2006 PlayStation 3 llegará a Europa.
2.- Así es. Solid Snake llegará a su última entrega «entradito» en años.
3.- El 21 de noviembre apareció en Japón la última entrega de la saga protagonizada por Solid Snake. Hasta el año que viene no veremos *Subsistence* en Europa.
4.- Por ahora, el único *The Getaway* que está anunciado es el de PlayStation 3, del que se vieron las primeras imágenes en la feria E3 de este mismo año. No se sabe nada de una nueva entrega ni para PS2 ni para PlayStation Portable.

El mejor juego de Tuning

Hola soy Marco y me apasionan los juegos de coches. Me gustaría que me resolvierais las siguientes dudas:
1.- ¿Cuál es el mejor juego de conducción en el que puedas tunear los coches y que se aprecien los daños según avances en el juego?
2.- ¿Saldrá *Tekken 6* para **PS2**?
3.- ¿Merece la pena comprar *Driver Parallel Lines*? ¿Y *Los Sims 2*?
4.-¿Cuál es el mejor juego de guerra (que tenga muchas armas y que puedas montar en vehículos, aparte de buenos gráficos)?
Marco, vía e-mail.

1.- El juego de conducción con más posibilidades de «tunear» los coches es, actualmente, *Need For Speed Underground 2*. Dependiendo de tus gustos, puede que *Midnight Club 3: Dub Edition* te llene más.
2.- Tras la actualización de *Tekken 5* en su versión recreativa con *Tekken 5: Dark Resurrection*, que incluye nuevos personajes como Dragunov y Lili y viejos conocidos como Armor King, la edición anunciada más próxima de la saga en versión doméstica es la entrega para PlayStation 3.
3.- Si te gustaron las anteriores ediciones de ambos juegos, te encantarán las nuevas. *Parallel Lines* promete sorprendernos con un argumento de lo más original y subsanando algunos errores de la anterior entrega, mientras que *Los Sims 2* potencia cada aspecto del juego original.
4.- El único título que actualmente coincide con la descripción que has enviado, es el *shoot'em-up* en primera persona, *Battlefield 2: Modern Combat*.

Serie Platinum para PSP

¡Hola! Que sepáis que vuestra revista es la mejor. Bueno, ahí van mis preguntas:
1.- ¿Para cuándo *Kingdom Hearts 2*?
2.- ¿Sabéis la fecha exacta de salida de *Final Fantasy XII*?
3.- ¿Saldrán en *Platinum* los juegos de **PlayStation Portable**?
4.- Saldrá otro *Killzone* para **PS2**?
Anónimo, Cantabria.

1.- Al fin se ha confirmado la fecha de lanzamiento de *Kingdom Hearts II* en Japón el día 22 de diciembre.
2.- Tal y como confirmamos en un número reciente de la revista, hasta finales de 2006 no podremos disfrutar de la versión europea del esperado *Final Fantasy XII*.
3.- Recientemente se ha anunciado la aparición de la primera serie de juegos *Platinum* (colección *The Best*) para PlayStation Portable en Japón. La fecha de lanzamiento de los primeros títulos de la serie barata coincidirá con la aparición en el país del sol naciente del «PSP Giga Pack« (*pack* de PlayStation Portable que incluye una *Memory Stick Duo* de 1 GB).
4.- Los estudios de Guerrilla han sido objetivo de varios rumores en los últimos meses... pero no está totalmente confirmado que aparezca un nuevo *KillZone* para PlayStation 2. Habrá *KillZone* para PlayStation 3, tal y como vimos en la feria E3, y todo parece indicar que en pocos meses podremos disfrutar de una nueva entrega del *shooter* de Guerrilla para PSP, pero de PlayStation 2, de momento no está confirmado.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Virgin Play y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad de participar en el torneo de lucha más bestial, con Mortal Kombat: Shaolin Monks. Si quieres que uno de los 25 juegos del concurso termine en tus manos, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de diciembre.

25 JUEGOS



¿Cómo se llama el creador de Mortal Kombat?

16+

A) Ed Boon **B**) Tab Mok Latrom **C**) Shigeru Miyamoto

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra mortalps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: mortalps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de diciembre.

POR MANUEL ARENAS

TECNO

Tecnología a tu alcance

TELEVISIÓN DE PLASMA DE 42"

SKY PDP42

Una solución versátil para el hogar digital, tanto para ver películas como para jugar

Las pantallas son el centro del universo digital. Sean grandes, pequeñas, LCD o de plasma... El secreto está en disfrutar de contenidos multimedia en cualquier lugar y momento. Y el salón es uno de esos lugares donde más se agradece disfrutar de una buena infraestructura multimedia.

Esta pantalla PDP de 42" de **Sky** es una atractiva propuesta para quienes busquen recrear el cine en casa con buena fidelidad.

MÁS ALLÁ DEL CINE

Aparte de su uso como pantalla de cine, este modelo de **Sky** también servirá como escenario para jugar con las consolas de última generación, donde la alta definición desempeña un papel fundamental. La completa conectividad, junto con las características de visualización, encajan perfectamente dentro de este escenario lúdico. De todos modos, la tecnología de plasma no es la ideal para usar esta pantalla como monitor para ordenador, lo cual supondría añadir un tercer escenario de uso para este honesto y bien acabado producto de **Sky**. Por supuesto, también integra toma de antena, y está preparado para la televisión digital. De todos modos, si la señal de TV analógica no es de buena calidad, los resultados no serán buenos en lo que a la experiencia de visionado se refiere. Las pantallas con tecnología de plasma o LCD permiten apreciar los más finos detalles, pero también hace que las interferencias o las imágenes mal recibidas por la antena se muestren más visibles.

El panel empleado para construir esta pantalla de plasma es de última generación, con un ángulo de visión de 170 grados. Una cifra excelente que además se complementa con un contraste de 10.000 a 1. En realidad la tecnología de plasma es mejor que la de LCD en este apartado por su propia conexión tecnológica. Como punto débil, está su reducida resolución, lo cual limita sus posibilidades como monitor de ordenador, aunque un LCD con esas pulgadas sería mucho más caro sin lugar a dudas.



VALORACIÓN

Una relación calidad/precio casi increíble, capaz de atraer la atención de muchos usuarios indecisos en busca de una pantalla realmente grande y capaz de mostrar las imágenes en todo su esplendor.

Las conexiones permiten usar esta pantalla en escenarios diversos, tanto para usos como *Home Cinema* o como pantalla para jugar con las nuevas consolas. El visionado de fotos y la televisión son otros centros de interés donde esta pantalla de **Sky** juega un importante papel. ■ PVP-R.: 1449€



CLAVES



http://www.skymanufacturing.com

SKY PDP 42"

■ ***FICHA TECNICA***

- Pulgadas: 42
- Ángulo de visión: 170/170
- Sintonizador de TV: sí, preparado para TDT
- Tecnología: PDP (Plasma)
- Contraste: 10.000:1
- Brillo: 1500:1
- Resolución: 852x480
- Conectividad: euroconector, VGA, S-RGB, y compuesto, salida de altavoces, auricualres
- Potencia de audio: 2x10W. Altavoces externos opcionales
- Peso: 1154 x 370 x 739
- Dimensiones: 35 Kg

«TODO UN PLASMA DE 42" POR MENOS DE 1.500 EUROS»









01. La conectividad de este televisor está bien resuelta.

02. Es posible montar la pantalla en una pared o bien usarla como pantalla de sobremesa.

03. La máxima funcionalidad se obtiene usando el mando a distancia incorporado.

04. Los altavoces desmontables permiten disfrutar de un sonido estéreo a nivel básico.

RICOH CAPLIO R3

Una cámara digital novedosa con una óptica de 28 - 200 mm. capaz de abarcar las focales de uso más común entre los usuarios. A pesar de esta óptica tan amplia, su tamaño es sumamente compacto, lo que la convierte en una propuesta atractiva para quienes busquen una cámara todo terreno.



SEGWAY HT

El Segway Human Transporter es un vehículo original y un potencial éxito de ventas entre los usuarios con más poder adquisitivo. Su precio en torno a los 6.000 Euros se justifica gracias a su avanzada tecnología y a su buen hacer a la hora de cumplir con su cometido: transportar a sus usuarios de un lugar a otro.

PRETEC I-DISK TINY 1GB

Hasta 166x de velocidad ofrecen estas llaves de Pretec, con hasta 1 GB de capacidad. Parece increíble que en un espacio tan pequeño quepan tantos datos, y además con un diseño y acabado tan cuidados.
Un paso más hacia el almacenamiento perfecto, el único problema será evitar perderlo de vista.



KODAK PICTURE VIEWER

Un accesorio curioso para todos y muy útil

Depende de quién lo use, obviamente, pero para algunos usuarios disponer de este visor de fotos resultará útil. En primer lugar, no se gastan las baterías de la cámara para ver las fotos; y en segundo lugar, no es un producto tan delicado como una cámara de fotos. Además, pesa mucho menos y es más compacto y ligero. La pantalla es buena y la respuesta bastante rápida. Una buena iniciativa de **Kodak** dentro de su estrategia «Easy Share».

PVP-R: 100 €



ALTAVOCES CYBER ACOUSTICS A302

Todo iPod necesita de unos altavoces tarde o temprano

O casi todos, aunque nunca vienen mal. Este modelo de **Cyber Acoustics** ofrece una estética totalmente a juego con los reproductores de **Apple**, incluyendo un práctico control remoto, apantallamiento magnético, potencia de 20 Vatios o sistema de realce de bajos para ofrecer una buena respuesta en toda la gama de frecuencias. El precio aún no está definido, pero la política de **Cyber Acoustics** es la de ofrecer precios asequibles. Todo un detalle para los usuarios de *iPod* si se confirma en el mercado.

PVP-R: sin confirmar



PANTALLA MULTIMEDIA
MONITOR TV DE LG M203WH



PVP-R : 950 € (orientativo)

Lo mejor del mundo de monitores LCD para PC y lo mejor del mundo del entretenimiento digital combinados en el nuevo producto de la gama multimedia de **LG**. Con 20 pulgadas, su resolución es de 1.680x1.050 puntos, excelente para trabajar con multitud de aplicaciones y ventanas, aunque por otro lado sus características multimedia le hacen apto para proporcionar muchas horas de ocio. El sintonizador de TV analógica está integrado en el propio monitor, aunque también dispone de euroconector, entrada por componentes para señal de alta definición... Y el sonido no está nada mal gracias a la tecnología *SRS WOW* que refuerza la respuesta en frecuencias bajas. Por si fuese poco, es ciertamente bonito y capaz de encajar en un entorno hogareño pero tecnificado al mismo tiempo.

SONY ERICSSON W800I

Posiblemente uno de los mejores teléfonos del mundo

Es complicado conseguir un buen equilibrio entre características, portabilidad, ergonomía, diseño y tecnología. Pero **Sony Ericsson** lo ha conseguido con el **W800i**, su primer teléfono *Walkman*. Calidad de audio excelente, una autonomía casi increíble, radio digital, una pantalla brillante, un tamaño casi ideal y hasta un precio razonable son algunas de sus bazas para convertirse en todo un *best seller* móvil.

PVP-R: 465 €



TARJETAS SD CARD PNY 133X

Una capacidad de almacenamiento elevada es fundamental para los usuarios digitales

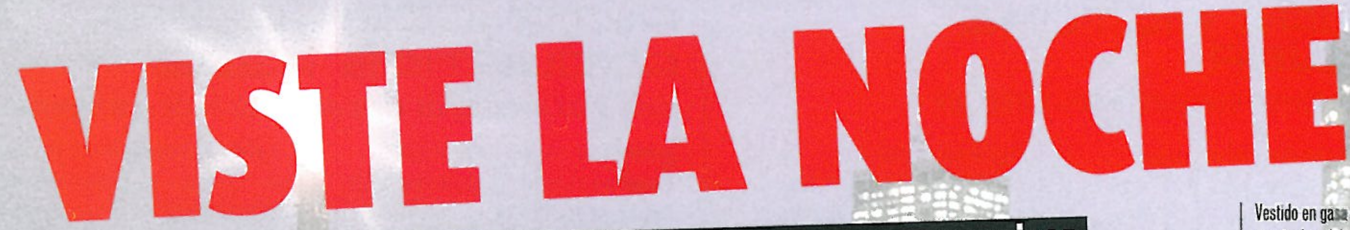
Cámaras, teléfonos, PDA... Todo depende de la memoria para ofrecer una experiencia de usuario satisfactoria. El estándar SD es uno de los más populares, por su tamaño y su buena relación calidad/precio. y ahora también por sus prestaciones espectaculares con nada menos que 133x de velocidad de transferencia.

PVP-R : 170 € modelo de 2 GB
90 € modelo de 1 GB
50 € modelo de 512 MB

POR ANA MÁRQUEZ

MODA

Tendencias de última generación



VISTE LA NOCHE

Se aproximan noches de fiesta, cenas con amigos y veladas de celebraciones. ¿No sabes qué ponerte? Te ofrecemos una guía rápida para no fallar y estar irresistible

CHICA SEXY

Un buen escote con hombros al descubierto y una falda con un sutil largo son las claves para triunfar en las noches de Invierno. Hay que desafiar al frío, no te cortes y se la reina de la fiesta. Cuando el sol se oculte ponte guapa y disfruta de la velada.

Vestido en gasa con escote de palabra de honor y adornos en piedra. De Morgan.

Collar con medallón cilíndrico del que cuelgan cadenas de plata rematadas con esferas de ónice. De Emporio Armani.

Monedero de lentejuelas. De Levi's

Bailarina en ante con puntera abierta y pompón. De Castañer.

Pantalón recto de vestir de talle alto. De Armani.

UN TÍO CON CLASE

Ir elegante no quiere decir ser un clásico de traje y corbata. A un pantalón de líneas rectas de color oscuro y una camisa con un atrevido estampado añádele unos zapatos en beige y un reloj que resalte tu muñeca. Quedarás hecho un pincel.



Zapato con peculiar suela y tacón de Diesel.



¡Bonita tienda!

Un nuevo concepto de tienda de relojería, donde podrás ver, tocar y elegir el reloj o joya que más te guste de la forma más cómoda posible. En Watx encontrarás una selección de las mejores marcas como Breil, V&L, D&G, Fossil... Visítala, en Madrid en C/Preciados, 11.

SENCILLO PERO CON GUSTO

Ahora más que nunca se lleva eso de ir con un look descuidado que ha sido estudiado al milímetro. Unos denim desgastados con un cinturón de diseño o unos piratas con una buena bota quedan ideales para salir una noche. Y es que vestirse de gala ha perdido fuerza y sentido. Lo importante es ir cómodo y no disfrazarse. Seguro que muchas de las prendas que sueles usar por el día pueden transformarse en un modelito de impacto.
Sólo hay que saber combinarlas con complementos que ofrezcan cierta festividad.

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú



Las Islas del Pacífico

Fueron el frente de batalla donde se libró gran parte de la Segunda Guerra Mundial. Hoy, te cuentan su histórico pasado

La sección de viajes de **PS2 R.O.** de este mes supone un retroceso al pasado. Todo, para dar la bienvenida a *Heroes Of The Pacific*, el último juego de combate aéreo para tu **PS2**. Imagínate ser testigo de las campañas militares de la II Guerra Mundial en el Océano Pacífico. Y es que sólo quien conoce la historia es capaz de no volver a caer en los mismos errores.

Pearl Harbor, la base militar atacada por los nipones en 1941, se encuentra en la isla de Oahu, dentro del famoso archipiélago de Hawai, que se convirtió en el último Estado de EE.UU. en 1959. Al igual que estás acostumbrado a ver en las películas, la forma que tienen los oriundos de la isla de agradecer la visita a los turistas es regalándoles *leis*, esos típicos collares de flores. Cuando estés cansado de dorarte al sol, no olvides pasarte por el Centro cultural polinesio, un parque temático en el que conocerás la historia, cultura y tradiciones de las islas de la Polinesia. Y un paseo por el puerto de Pearl Harbor te permitirá acercarte a la historia de la II Guerra Mundial. No te pierdas el monumento al hundido acorazado *Arizona* y al legendario *Missouri*. Guadalcanal, en el archipiélago de las islas Salomón, otro de los escenarios del juego de **Codemasters**, ha pasado a la



EN PLENO MAR

Poco antes de las ocho de la mañana del 7 de diciembre de 1941, aeronaves japonesas trasladadas en portaaviones bombardearon Pearl Harbor. Japón jamás pensó que los americanos estuvieran dispuestos a mantener el enfrentamiento durante mucho tiempo... Aquí arranca *Heroes Of The Pacific*, la última aventura bélica inspirada en campañas de la Segunda Guerra Mundial para tu PS2 y que te trasladará a lugares como la Isla de Midway, Iwo Jima y Guadalcanal.



ISLAS SALOMÓN

Mucho del principal atractivo del archipiélago de las Islas Salomón está bajo el agua, por lo que es recomendable que entrenes tus pulmones para contemplar uno de los mayores exponentes mundiales de coral. Sus playas y su clima tropical, con temperaturas entre los 20 y 30 grados, te cautivarán.

Los héroes del Pacífico

Estamos en 1941. Japón acaba de atacar la base americana de Pearl Harbor y EE.UU. decide incorporarse al enfrentamiento. El dominio japonés fue desinflándose hasta su rendición en 1945 tras las bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki. Hoy, son enclaves paradisíacos que no ocultan su pasado bélico.

historia por haber sido lugar, en 1942, de una de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. Su paisaje es 100% paradisíaco con playas rodeadas de selvas prácticamente inaccesibles. Prepárate a vivir como un verdadero Robinson y, si te atreves, haz un hueco en tu estómago para los pescados más exóticos combinados con carne de cerdo, perro y pollo. A buen seguro que tus amigos te encargan sus famosas máscaras, pigmentos de origen natural y conchas de trochas. Existen *tours* por las zonas más emblemáticas de la mencionada batalla. Menos turísticas resultan Midway e Iwo Jima, que podrás otear desde un caza en *Heroes Of The Pacific*. No obstante, la primera de estas islas, también conocida como atolón de Midway constituye un lugar idóneo para los aficionados al buceo y a los deportes acuáticos. El éxito en la batalla librada en esta isla dio a EE.UU. una posición dominante en las campañas del Pacífico. Iwo Jima, también llamada Isla del Azufre, nunca fue ni será un enclave turístico. Desprende un fuerte olor, debido a su origen volcánico, carece de vegetación y su única población es la de una base naval japonesa. Una vez al año, EE.UU. invita a un grupo de norteamericanos a realizar un *tour* por la isla. No en vano, fue sede de una de las batallas más sangrientas de la IIGM en 1945.

DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI

¿Quieres formar parte del mítico mundo de Dragon Ball? **Atari** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te invitan a entrar con Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi. Envía un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 15 de diciembre y optarás a uno de los 20 lotes compuestos por un juego Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi y una exclusiva camiseta.



¿Cómo se llama el hijo mayor de Goku?

A) Piccolo **B**) Pocholo **C**) Gohan

12+ ATARI BANDAI

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra dragonps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: dragonps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 15 de diciembre.



CINE

Lo mejor de la cartelera

Un zorro padre de familia, se enfrenta a graves problemas conyugales además de a unos terribles villanos

POR ISABEL GARRIDO

LA LEYENDA DEL ZORRO

Acción casi circense en la segunda entrega del Zorro

El director Martin Campbell vuelve a coger la batuta para rodar una especie de continuación de *La Máscara Del Zorro*. El personaje surgido de la pluma de Johnston McCulley en 1919 cumple a pies juntillas con todos los estereotipos de sobra conocidos y asumidos por cualquier héroe «made in USA» que se precie, a pesar de vivir sus aventuras en una California pre-EE.UU.

A pesar de contar con un argumento más enclenque que en la Máscara del Zorro, dicha debilidad se trata de disimular con muchísimas escenas de acción al más puro estilo de Indiana Jones o cualquier otro fantástico personaje del cine de aventuras. Acrobacias imposibles y coreografías enrevesadas para castigar a los malos y atraer a las salas de cine a toda la familia.

TÍTULO ORIGINAL:
THE LEGEND OF ZORRO
DIRECTOR
MARTIN CAMPBELL.
GUIÓN
ROBERTO ORCI Y ALEX KURTZMAN
BASADO EN UNA HISTORIA DE TED ELLIOT Y TERRY ROSSIO
REPARTO: ANTONIO BANDERAS, CATHERINE ZETA-JONES, ADRIÁN ALONSO, RUFUS SEWELL, NICK CHINLUND, JULIO ÓSCAR MECHOSO
GÉNERO: ACCIÓN Y AVENTURAS.
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR
SONY PICTURES

EL SITE DEL MES

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO

http://www.harrypotter.es





Descubre los secretos del nuevo filme de H. Potter

Si no puedes esperar al 25 de noviembre (fecha de estreno de la película), no pierdas la oportunidad de entrar en la web oficial, donde además de disfrutar del tráiler, encontrarás información acerca de los nuevos profesores de *Hogwarts* y los nuevos desafíos a los que se tendrá que enfrentar un Harry mucho más maduro.

POR ISABEL GARRIDO

EL JARDINERO FIEL

Otra obra de Le Carré llevada al cine



TÍTULO ORIGINAL: THE CONSTANT GARDENER
DIRECTOR: FERNANDO MEIRELLES
GUIÓN: JEFFEREY CAINE, BASADO EN LA NOVELA HOMÓNIMA DE JOHN LE CARRÉ
REPARTO: RALPH FIENNES, RACHEL WEISZ, HUBERT KOUNDÉ, SIDEDE ONYULO
GÉNERO: THRILLER Y DRAMÓN
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO, KENYA Y ALEMANIA
DISTRIBUIDOR: UIP

Apasionado y apasionante relato sobre la confianza que se profesan dos personas que comparten el amor el uno por el otro, y por un mundo que agoniza entre abusos sociales, políticos y diplomáticos. Un perfecto *thriller* cuidadosamente contado a base de *flashbacks*, con un fondo social de actualidad que a nadie puede dejar indiferente. Imágenes impactantes que llegan a lo más profundo de un espectador que se ve tocado por la rabia, la impotencia y la desesperación al menos mientras las luces de la sala de cine permanecen apagadas. Abstenerse de ir a verla aquellos que quieran tan sólo beber litros de refresco de cola y zampar palomitas a ritmo de hueco de entretenimiento.

THE DARK

Madres desesperadas y demonios retorcidos



TÍTULO ORIGINAL: THE DARK.
DIRECTOR: JOHN FAWCETT.
GUIÓN: PAUL TAMASY, BASADO EN LA NOVELA DE SIMON MAGINN «SHEEP».
REPARTO: MARIA BELLO, SEAN BEAN, SOPHIE STUCKEY, ABIGAIL STONE, MAURICE ROËVES
GÉNERO: THRILLER / TERROR
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
DISTRIBUIDOR: AURUM PRODUCCIONES

Película que ha sido estrenada coincidiendo con la última edición del Festival de *Sitges* y que cuenta una historia «galesa» de fantasmas. Como en otras muchas cintas de estos últimos tiempos (*Dark Water, The Ring,* por poner dos ejemplos) el drama de un niño se convierte en hilo conductor para crear una atmósfera de claustrofobia, miedo y sobresaltos. El director John Fawcett se encarga de dar una estética particularmente desolada y árida, a una historia en la que la versión entre el bien y el mal cuenta esta vez con una explicación de la mitología francesa. El espectador queda sobrecogido por trucos muy recurrentes y ocurrentes pero sin mucha «casquería gratuita».

POR BRUNO SOL

VIRGEN A LOS 40

Nunca es demasiado tarde, si la dicha es buena...



TÍTULO ORIGINAL: THE 40 YEAR OLD VIRGIN
DIRECTOR: JUDD APATOW
GUIÓN: JUDD APATOW Y STEVE CARELL
REPARTO: STEVE CARELL, CATHERINE KEENER, PAUL RUDD, SETH ROGEN, LESLIE MANN, ROMANY MALCO, ELIZABETH BANKS
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP

La comedia revelación del año en Estados Unidos está protagonizada por un cuarentón aficionado a coleccionar videojuegos, cómics y muñecos articulados. Un tipo encantador, con un sólo defecto: su total inexperiencia con las mujeres. Un problema que sus compañeros de trabajo intentarán solventar. El éxito de ***Virgen A Los 40*** ha lanzado al estrellato a Steve Carell, un cómico que empezó a despuntar como el rival de Jim Carrey en *Como Dios*, de la que por cierto va a protagonizar la secuela, además de la adaptación cinematográfica del *Superagente 86*. El tipo es además un actor de método: la escena de la depilación es real. Se necesitaron cinco cámaras para rodarla en una sola toma.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

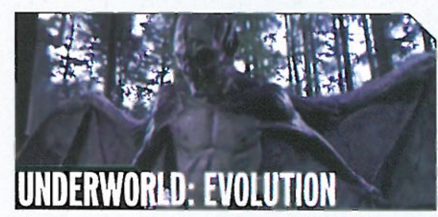
Disfruta desde ya, de un avance de los principales estrenos para 2006



THE PRODUCERS

El veterano Mel Brooks adapta al celuloide su exitoso musical de Broadway, que se inspiraba a su vez en su filme clásico de 1968.

www.theproducersmovie.com



UNDERWORLD: EVOLUTION

El mismo equipo de Underworld (el Dtor. Len Wiseman, K. Beckinsale, S. Speedman) firma esta espectacular secuela, a estrenar en 2006.

www.apple.com/trailers/sony-pictures/underworldevolution



MEMORIAS DE UNA GEISHA

El director de Chicago, Rob Marshall, afronta el reto de convertir en imágenes el best seller de Arthur Golden. La recompensa, un posible Oscar.

www.sonypictures.com/movies/memoirsofageisha



DESTINO FINAL 3

La Muerte volverá a la carga para deleitarnos con los accidentes más absurdos y truculentos que se pueda imaginar.

www.fd3movie.com











La magia del ordenador ha logrado recrear en la gran pantalla los poderes de «Los Cuatro Fantásticos». En el caso de La Cosa, fue necesario además ocultar a Michael Chiklis bajo un traje de goma de 30 kilos de peso

LOS 4 FANTÁSTICOS

Por Bruno Sol



DIRECTOR: TIM STORY
REPARTO: IOAN GRUFFUDD, JESSICA ALBA, MICHAEL CHIKLIS, CHRIS EVANS
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.
TIPO DE DVD: 1 DVD 9 (ED. SENCILLA), 2 DVD 9 (ED. COLECCIONISTA)
IDIOMAS:
CASTELLANO, INGLÉS (5.1) . ED. COLECCIONISTA INCLUYE CASTELLANO DTS
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,95 EUR (ED. SENC.) 23,95 EURO (ED. COLECC.)

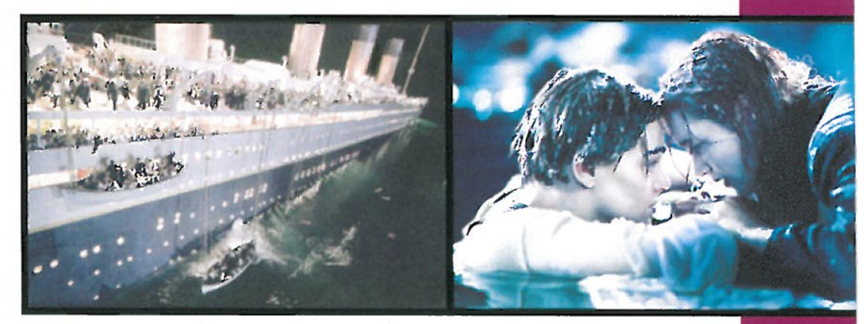


Una película tan divertida y «camp» como el cómic en que se inspira

En plena fiebre del cine de superhéroes, la **Fox** afrontó el reto de adaptar uno de los cómics más legendarios de **Marvel**, confiando en que los avances en el campo de los efectos especiales podrían reproducir en la gran pantalla los sorprendentes poderes de «Los Cuatro Fantásticos». El resultado es francamente espectacular, aunque aquellos que busquen un complejo estudio psicológico sobre gente que se disfraza para combatir el crimen, harán mejor en comprarse *Batman Begins*. ***Los 4 Fantásticos*** es diversión descerebrada, una fantasía «camp» donde verás a un hombre de fuego, un tipo elástico, una chica invisible y un tío de piedra combatir al villano más carismático que ha dado a luz la mente de Stan Lee: el Doctor Muerte. Tal y como llevan haciendo desde los años 60.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Dos ediciones. La sencilla incluye comentarios de audio, el diario de Jessica Alba, Una mirada a *X-Men 3*, vídeos musicales. La versión Coleccionista añade además un *Making Of*, animática de ocho escenas, escenas inéditas y el documental *El Edificio Baxter: Desclasificado*.

VALORACIÓN: 4/5
Magnífica edición DVD para una película que nació sin otra pretensión que divertir. Y realmente lo consigue, algo de lo que no pudo presumir otra adaptación de cómic, mucho más ambiciosa, como fue *The Hulk*.



A pesar del innegable y tierno romance, los efectos especiales fueron y son, una de las grandes bazas de este bello largometraje

Por Isabel Garrido

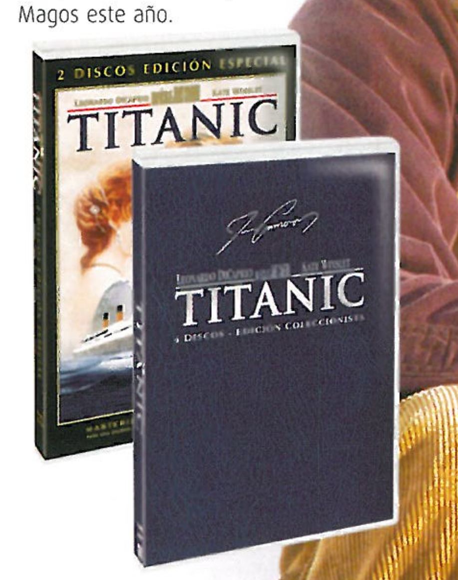
TITANIC ED. ESPECIAL

El famoso hundimiento sigue haciendo caja

No le ha bastado con hacer una millonaria taquilla en cine, con llevarse once Oscar, con batir récords de ventas en formato VHS y DVD cuando la versión doméstica de la película de James Cameron llegó a las tiendas... No, ahora vuelven dos ediciones repletas de contenidos adicionales para los incondicionales de una película que vimos todos en cine: aquellos a los que nos gustó y aquellos a los que nos durmió. Sonido remasterizado y una banda sonora excepcional (en eso todos estaremos de acuerdo) junto con secuencias eliminadas en el metraje final de más de tres horas y un final alternativo, justifican de nuevo la expectación.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
En la edición de dos discos destacar el final alternativo. En la de 4 DVD, además 29 escenas eliminadas, animáticas, parodias, etc.

VALORACIÓN: 5/5
Cualquiera de las dos ediciones será perfecta para muchas cartas que reciban los Reyes Magos este año.



DIRECTOR:
JAMES CAMERON
REPARTO: LEONARDO DI CAPRIO, KATE WINSLET, BILLY ZANE, KATHY BATES, BILL PAXTON
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
20TH CENTURY FOX HE
TIPO DE DVD: 2 DVD-9 (EDICIÓN ESPECIAL) 4 DVD 9 (EDICIÓN COLECCIONISTA)
IDIOMAS: CASTELLANO 6.1 DTS Y 5.1 EX; INGLÉS 5.1 EX
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,95 E. ESPECIAL Y 29,95 EUROS E. COLECCIONISTA


La anterior película de Stephen Chow, Shaolin Soccer, sigue inédita en España

por Bruno Sol

KUNG FU SION



DIRECTOR: STEPHEN CHOW
REPARTO: STEPHEN CHOW, WAH-YUEN, QIU YUEN, SIU LANG LEUNG
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: CHINA
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y CANTONÉS (5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS,
P.V.P.: 19,99 €

Uno de los alicientes de ver esta comedia de acción en DVD es poder oír el audio en inglés, mucho más afortunado que la pista en castellano (que incorporaba acentos regionales a cada uno de los personajes).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Comentarios de audio. *Making Of*. Dos escenas eliminadas. Entrevista S. Chow, Tomas Falsas. Pósters y tráilers.

VALORACIÓN: 3/5

No es tan divertida como *Shaolin Soccer*, pero gustará a los *fans* de las artes marciales.


La estética angulosa de los personajes de Madagascar no convenció a muchos

por Isabel Garrido

MADAGASCAR



DIRECTOR: TOM MCGRATH Y ERIC DARNELL
REPARTO: EN V.O: BEN STILLER, CHRIS ROCK, DAVID SCHWIMMER Y JADA PINKETT SMITH.
GÉNERO: COMEDIA ANIMADA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: DREAMWORKS
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS, CASTELLANO, CATALÁN Y PORTUGUÉS. TODOS EN D.D. 5.1.1
SUBTÍTULOS:CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS
P.V.P.: 19,99 €

Desde que las películas animadas han tocado el alma del mundo adulto, a cualquier película de dibujos animados se le exige un rigor crítico-social que a veces resulta injusto. A *Madagascar* le sucedió esto mismo: Fue «acusada» de infantil...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Vídeo musical, comentarios, juegos, secretos de producción,etc.

VALORACIÓN: 4/5

Un disco simpático y entretenido para todo tipo de espectadores.


Tras editar distintos volúmenes de Bob Esponja, Paramount se ha animado a lanzar la primera temporada en DVD

por B.S.

BOB ESPONJA TEMPORADA 1



DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: BOB ESPONJA, PATRICIO, CALAMARDO, ARENITA Y PLANCTON
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS...
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...
P.V.P.: 29,95 €

Paramount recopila en tres DVD imprescindibles los primeros cuarenta episodios de una de las más divertidas series de animación de los últimos años. Tengas nueve años o cien, no podrás resistirte al encanto de Bob Esponja.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5

Documental *El Origen de Bob Esponja* y *Karaoke*.

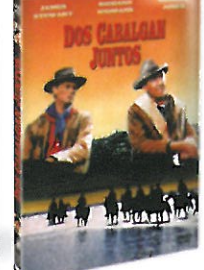
VALORACIÓN: 4/5

¿Quién dijo que los dibujos eran sólo para niños? Tienes cuarenta episodios para desmentirlo...


El cínico James Stewart acompañará a Richard Widmark en una misión para encontrar a niños secuestrados por los indios.

por B.S.

DOS CABALGAN JUNTOS



DIRECTOR: JOHN FORD
REPARTO: JAMES STEWART, RICHARD WIDMARK, SHIRLEY JONES
GÉNERO: WESTERN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS... (EN MONO)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS
P.V.P.: 14,99 €

Un *Western* de John Ford, lo que equivale a decir una obra maestra. En esta ocasión, el Maestro volvió a un tema que ya desarrolló en la mítica *Centauros Del Desierto*: el rapto de niños blancos por parte de los Indios.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

No ofrece ningún extra.

VALORACIÓN: 4/5

Aunque muchos críticos la consideran una obra menor de Ford, ésta es una verdadera maravilla que podrás disfrutar en su *scope* original.



¡QUE VUELVEN LOS MARCIANOS!

Coincidiendo con el lanzamiento en DVD de *La Guerra De Los Mundos* de Steven Spielberg, **Paramount** ha reeditado la versión clásica de 1953, añadiendo una tonelada de extras que harán las delicias de los amantes de la ciencia-ficción: Comentarios de audio de los veteranos Ann Robinson y Gene Barry (la pareja protagonista), comentarios de audio de Joe Dante, Bob Burns y Bill Warren, *Making Of*, el documental *H.G. Wells: El Padre De La Ciencia-Ficción*, tráiler original y la mítica emisión radiofónica de *La Guerra De Los Mundos*, a cargo de Orson Welles (desgraciadamente sin subtitular). El precio: 20,95 €.

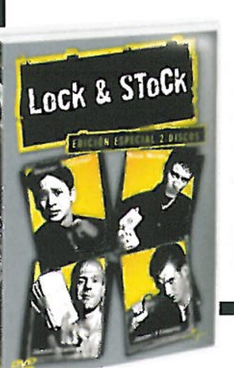


EMBRUJADA TEMPORADA 2

Sony Pictures Home Entertainment continúa con el rescate de clásicos catódicos de los años 60. Desde principios de noviembre ya está disponible en tiendas la Segunda Temporada de *Embrujada*, con 38 episodios horriblemente coloreados por ordenador (un consejo: elimina el color del televisor), acompañados del documental *Embrujada, Embobada y Embarullada* y tráilers de otros dos clásicos televisivos que pronto llegarán en DVD: *Mi Bella Genio* y la *Familia Partridge*.

LOCK & STOCK

Si te gustó *Snatch: Cerdos y Diamantes*, no dejes pasar la oportunidad de ver la anterior película de Guy Ritchie, *Lock & Stock*, una obra de culto que permanecía inédita en formato DVD en nuestro país. Para reparar esta injusticia, **Universal** ha puesto en circulación una edición especial con dos DVD que incluye dos documentales, cinco *featurettes*, mapa interactivo de Londres, material gráfico y mucho más. Gángsters y humor son sus ingredientes.



POR NATALIA MUÑOZ

CÓMIC & MERCHANDISING

Universos alternativos

NARUTO

GUIÓN Y DIBUJO: MASASHI KISHIMOTO
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P.: 7,22 €

De un par de años a esta parte, *Naruto* se ha convertido en una auténtica sensación dentro del panorama del manga. La historia comienza en la Villa de la Hoja cuando el pequeño Naruto está a punto de graduarse como *ninja*. Aunque él todavía no lo sabe, su poder proviene de un demonio en forma de zorro de nueve colas que fue sellado en su interior cuando aún era un bebé. En España el manga está editado por **Glénat** y cuenta ya con dieciocho entregas publicadas. La fiebre *Naruto* ha alcanzado incluso a los Estados Unidos donde recientemente se ha estrenado la serie de *anime*, que va ya por los 160 capítulos.



NEOGÉNESIS EVANGELION

GUIÓN: GAINAX
DIBUJO: YOSHIYUKI SADAMOTO
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 8 €



Todo un clásico en el mundo del manga, ***Evangelion*** está ambientado en una sociedad futurista, en la que los polos se han fundido acabando con gran parte de la población de la Tierra. Quince años más tarde, la compañía NERV desarrolla unos mechas bajo el nombre de EVAs que sólo pueden ser pilotados por niños.

20TH CENTURY BOYS

GUIÓN Y DIBUJO: NAOKI URASAWA
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P.: 7,95 €



Sus trabajos son demasiado recientes como para escribir su nombre entre el de los grandes maestros pero Naoki Urasawa ya ha recibido varios galardones por su dominio del suspense en su serie *Monster* y más recientemente en ***20th Century Boys***, una obra maestra del manga actual en torno a una extraña secta.

VAGABOND

GUIÓN Y DIBUJO: TAKEHIKO INOUE
EDITORIAL: IVREA
P.V.P.: 8,50 €



Otro clásico. Crudo, realista y de trazo impactante, ***Vagabond*** es una adaptación al manga de la novela biográfica que cuenta la historia de Miyamoto Musashi, el samurái más legendario de la historia de Japón, desde que no era más que el joven Takezo. Nadie como los nipones para trasladarnos sus propios mitos.

SALÓN DEL MANGA



Del 29 de octubre al 1 de noviembre *La Farga* de L'Hospitalet se convirtió en el escenario de la undécima edición del Salón del Manga. Las 63.000 personas que durante los cuatro días abarrotaron los 10.000 metros cuadrados del recinto consiguieron que el Salón batiera su propio récord de asistencia. Además de los *stands* de los expositores, los visitantes pudimos disfrutar de exposiciones, proyecciones de películas, conferencias, diversos talleres y concursos de disfraces, doblaje y *karaoke*. El autor invitado de este año fue el japonés Hiroto Tanaka, creador de *Los Doce Reinos, Club De Detectives, Clamp* o *Neo Ranga*.



Montones de personas disfrazadas en una feria en la que la estrella indiscutible fue Naruto



Han pasado más de 25 años desde su estreno pero *The Warriors* sigue siendo todo un título de culto. Tanto es así que, coincidiendo con el lanzamiento de su adaptación al videojuego por parte de **Rockstar**, llega la primera serie de figuras basadas en la película. Largamente esperadas por los fanáticos del filme de Walter Hill, cada una de las figuras caricaturizan a los actores originales. Además de algunos de los componentes de los *Warriors*, **Mezco** ha recuperado al villano principal de la película, el delirante Luther, y dos de los miembros de los carismáticos *Baseball Furies*, con sus bates y sus pinturas de guerra.



Equipado con dos bates de béisbol, uno de ellos roto. Existen versiones en diferentes colores.

LUTHER

Con revólver, una botella rota y tres mini-botellas que puedes encajar en sus dedos.

CLEON

Equipado con *nunchakus*, una cadena y un bote de *spray*.



Equipado con un cuchillo, una navaja, una tubería y un bote de *spray*.



De venta exclusiva en la web de Mezco.

COCHISE

Equipado con un cóctel *Molotov*, tablón de madera y un bote de *spray*.

NÚMEROS ATRASADOS

Agotados los números del 1 al 20



REVISTA Nº 53

Demos Jugables: FIFA Street, Lego Star Wars, Singstar Pop, Robots, SRS: Street Racing Syndicate, Super Monkey Ball Deluxe, CT Special Forces: Fire for Effect, EyeToy Play 2.



REVISTA Nº 54

Demos Jugables: FIFA Street, Lego Star Wars, Singstar Pop, Robots, SRS: Street Racing Syndicate, Super Monkey Ball Deluxe, CT Special Forces: Fire for Effect, EyeToy Play 2.



REVISTA Nº 55

Demos Jugables: Tekken 5, Formula One 2005, Brave, Y's: The Ark of Napishtim, Worms 4: Mayhem, Final Fantasy X-2, Soul Calibur 2, Pro Evolution Soccer 4, Forgotten Realms: Demon Stone, Spyro: A Hero's Tail.



REVISTA Nº 56

Demos Jugables: God Of War, Area 51, Brothers In Arms, Destroy All Humans!, Fight Night Round 2, Formula One 2005, Lego Star Wars, Madagascar.



REVISTA Nº 57

Demos Jugables: The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Musashi Samurai Legend, 187: Ride Or Die, Tiger Woods PGA Tour 2006, Tekken 5, God Of War, Juiced, Metal Gear Solid 3, Time Splitters Futuro Perfecto, Rugby 2005.



REVISTA Nº 58

Demos Jugables: Pro Evolution Soccer 5, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur 3, Beatdown: F.O.V., W.R.C. Rally Evolved, Brothers In Arms: E.I.B., Rainbow Six Lockdown, NHL 06, Darkwatch, Delta Force: B.H.D. Wallace & Gromit: The...

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: ....

C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):

POR ANA MÁRQUEZ

MÚSICA

La actualidad musical al completo

¿Con *Punto y Aparte* te sientes más cerca de Fran Perea que de Marcos (*Los Serrano*)?
Así es, aunque aún sigue algo vinculado con la serie, con este disco me siento más yo, he participado en la composición de seis de los doce temas que se incluyen. Pero estoy ya trabajando en otras canciones que, si todo va bien, será el disco definitivo de Fran Perea.
¿Con todo el éxito que ha rodeado a la serie has sabido encontrarte?
Me ha costado, pero lo he conseguido. El disco se hizo pensando en una cabecera y una banda sonora de una serie de televisión y, claro, las canciones se escribieron pensando en la trama de *Los Serrano*. Tuvo tanta repercusión, los conciertos, el rodaje de la serie... que el personaje me invadió. Llegó un momento en que todo aquello parecía que no me pertenecía y tuve que llevármelo a mi terreno, hacer mío lo que cantaba, y de ahí vino este segundo disco.
¿Cómo has podido sobrellevarlo?
Con mucha disciplina, aunque en algún momento el estrés te supera tanto que alguna vez se te pasa por la cabeza abandonar. Entonces, necesitas parar, mirar a tu alrededor, tomar un poco de aire y continuar.

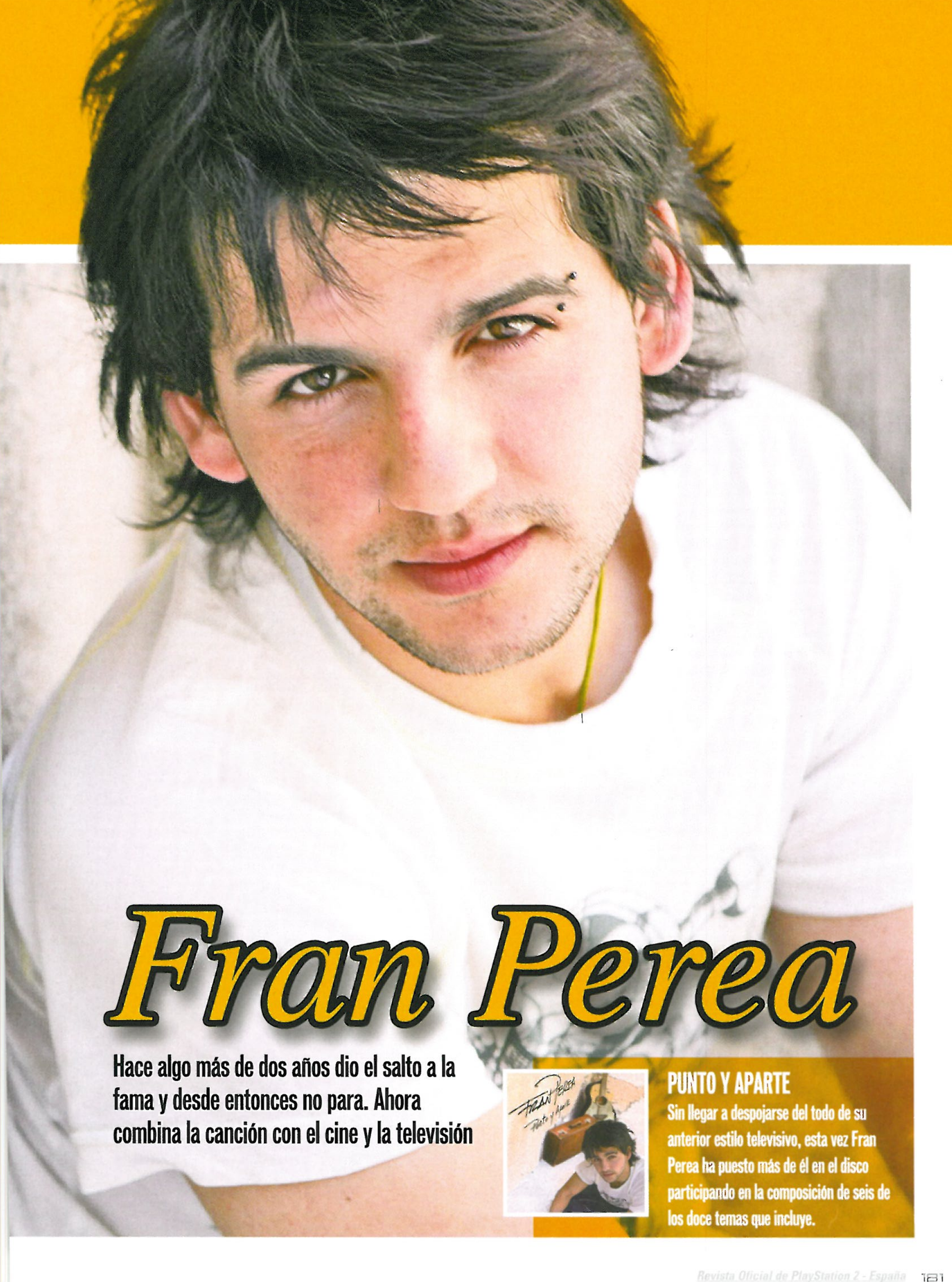
¿Por eso has querido titularlo *Punto y Aparte*?
En parte sí porque es el final de un ciclo, un ciclo al que tengo mucho cariño porque me ha permitido hacer y defender la banda sonora de una serie durante casi dos años.
¿Tu propósito es desligar tu carrera discográfica con la de actor en la serie?
No quiero desligarme de nada, todo lo que es arte puede ir dentro del mismo proyecto. Estoy contento con el trabajo que he hecho durante todo este tiempo, pero es evidente que quiero emprender nuevos trabajos. Ahora tengo este disco en la calle, estoy rodando la película *Los Managers* (dirigida por Fernando Guillén Cuervo) y por supuesto seguiré en la serie.
¿Con qué faceta te sientes más a gusto?
Bueno... Siempre me ha gustado escribir, estudié arte dramático porque quería ser actor... No sé, mientras haya trabajos, habrá facetas. No me gusta definirme hacia ningún camino en concreto, tenemos una edad en la que hay que ser inquietos, probar de todo y con el tiempo elegir lo que más te gusta.
Siendo actor y cantante, ¿cuando subes a un escenario interpretas un papel?
No, soy yo. Es evidente que interpreto las canciones, pero desde mi persona.

«SERÍA TONTO SI PENSARA QUE MI ÉXITO NO ESTÁ VINCULADO AL DE LA SERIE DE TELEVISIÓN»

Muchas de las canciones de *Punto y Aparte*, hablan de sentimientos, de amor... ¿Crees que el amor es el motor de la vida?
Más que el amor, las relaciones personales. Por ejemplo, una buena o mala relación con un ejecutivo puede hacer que una empresa tome buenas o malas decisiones.
Pero tú eres más dado a hablar del amor...
Pero no porque me guste más... Hablo de amor porque me ha tocado trabajar por «encargo». Pero estoy trabajando en otras canciones que no hablan de amor, tratan otros temas y habrá que leer entre líneas.
Entonces, ¿cuál será tu siguiente paso?
Un disco hecho con más tiempo y *Los Managers*.
¿Has temido alguna vez que tu éxito discográfico estuviera relacionado con *Los Serrano*?
Uff... Temer no, sería tonto si pensara que mi éxito no está vinculado con el de la serie. Pero quizá también mi éxito en Los Serrano se deba a que un día trabajé en *Al Salir de Clase* y de mi anterior *bagage* como actor.
¿Qué ha supuesto para ti la televisión?
Me ha dado una experiencia bárbara y me ha permitido llegar a millones de personas. Parece que cuando vienes de la tele te tienes que justificar... Y claro, la culpa la tienen muchos de esos programas que dan cabida a cualquiera, o programas que hacen de una profesión un *show* televisivo.



«¿QUÉ ES ESTA PEQUEÑA MARAVILLA?»
Su cara lo dice todo... Extrañamente no conocía PSP, pero al verla y jugar con *Pursuit Force* su mirada se iluminó. No conseguía cumplir la misión, y no paró hasta lograrlo.

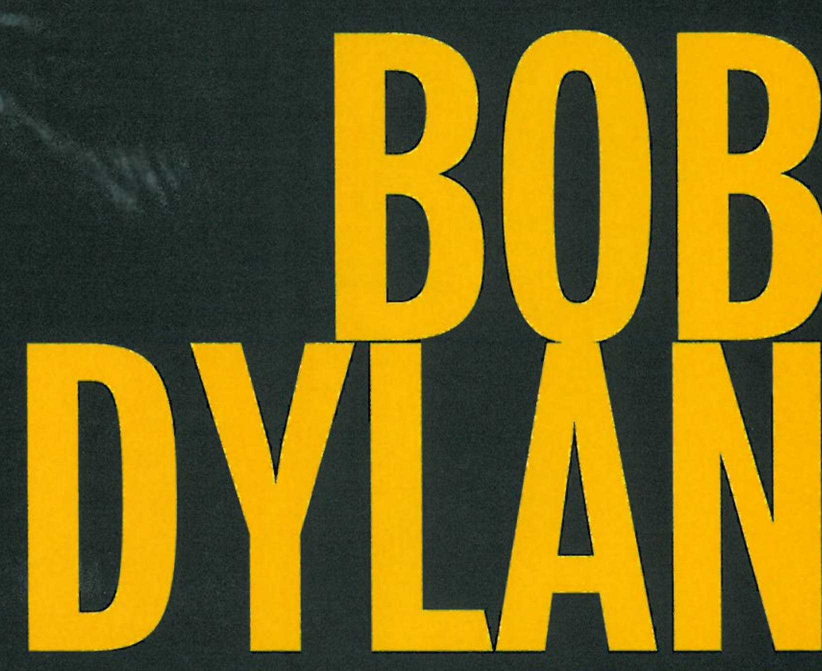


Fran Perea

Hace algo más de dos años dio el salto a la fama y desde entonces no para. Ahora combina la canción con el cine y la televisión

PUNTO Y APARTE

Sin llegar a despojarse del todo de su anterior estilo televisivo, esta vez Fran Perea ha puesto más de él en el disco participando en la composición de seis de los doce temas que incluye.



BOB DYLAN

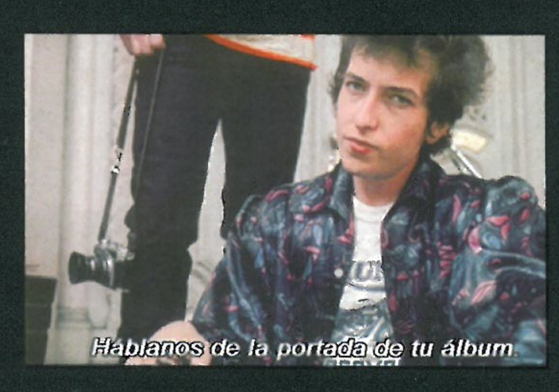
NO DIRECTION HOME

El cineasta más afilado de Hollywood y el rostro más impenetrable de la historia del Rock firman el lanzamiento audiovisual del año

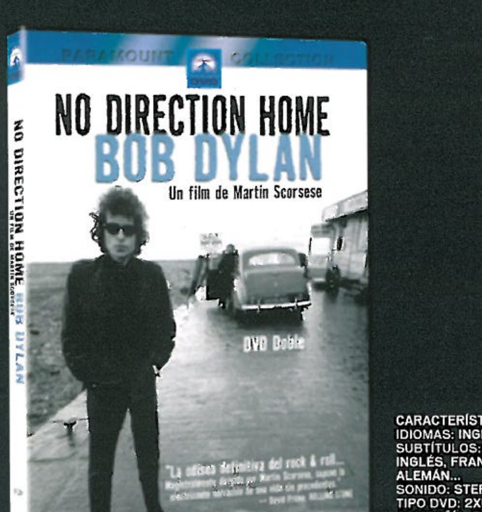
Tras el babilónico despliegue de ***El Aviador***, el maestro **Scorsese** cambia completamente de registro para retornar a un formato -el documental- que ya visitara en 1978 con la extraordinaria ***The Last Waltz***, inmortal retrato del concierto de despedida de los escenarios de **The Band**, grupo de importancia capital en la historia del *Rock* norteamericano y debilidad confesa del cineasta neoyorquino. En esta ocasión acomete un reto aún más complicado: arrojar alguna luz -si ello es posible- sobre los primeros años de vida pública de una de las más misteriosas y controvertidas figuras de la música popular del S. XX: **Mr. Robert Zimmermann**, A.K.A. **Bob Dylan**. Quien -sorprendentemente dada su tendencia al hermetismo- ofrece su colaboración prestándose a res-



Frente a la cámara de Scorsese







CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN...
SONIDO: STEREO
TIPO DVD: 2XDVD-9
COMPAÑÍA: PARAMOUNT



El pequeño Robert Zimmermann

ponder frente a la cámara las diversas cuestiones que le son planteadas y aportando, además, un caudal de documentación visual y sonora completamente inédito hasta la fecha. El resultado, fascinante, más que descifrar la siempre elusiva personalidad del genio de **Minnessota**, se limita a ofrecer una mirada, perpleja y apasionada, sobre la génesis del mito. Un clásico por derecho propio.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Formidables: un spot promocional absolutamente inédito de 1965 y las actuaciones en directo en su integridad que aparecen como fragmentos del filme. Un tesoro.

VALORACIÓN: 5/5
Los adustos recuerdos de una infancia borrosa en lo más profundo de la «América Profunda» son el punto de partida de esta historia que concluye con el célebre accidente de motocicleta que a punto estuvo de segar la vida de la voz y conciencia de una generación. Un camino plagado de luces deslumbrantes y oscuridades abisales, que la mirada hipnótica del director de **Queens** va escrutando con un respeto cuasi-religioso: las primeras influencias musicales (**Woody Guthrie**, **Pete Seeger**, **Odetta**), literarias (**Kerouak**, **Ginsberg**, **Rimbaud**), el asalto al febril *Village* neoyorquino de los primeros 60, la imparable ascensión, el salto del *Folk* al *Rock* y... las fricciones con las organizaciones izquierdistas, el virulento rechazo del público en su gira «eléctrica», la presión de la fama y, por fin, fundido a negro. «La verdad es que yo no tenía ambiciones de ningún tipo», insiste **Dylan** al comienzo de la película. La realidad supera a la ficción.

COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



ARIEL ROT
AHORA PIDEN TU CABEZA
DRO

Paralelamente a su paso por **Tequila** y **Los Rodríguez**, el bonaerense ha ido forjándose una sólida carrera en solitario, a la que agrega este nuevo trabajo, un retorno al *Pop-Rock* de aroma porteño y ecos «dylanianos», claro deudor del inconfundible «Estilo Calamaro» -aunque a años luz de sus imitadores más conspicuos-, con una carnosa colección de canciones emotivas y arrogantemente adultas, como corresponde a sus antecedentes. Nivel.



VARIOS
HOMENAJE A LOS AMAYA
EL DIABLO

Oportuna reivindicación del furioso sonido rumbero del dúo barcelonés a cargo de un dispar -pero altamente calorífico- grupo de artistas contemporáneos (**Parrita, Rakel Winchester, Ojos De Brujo**,...) a los que se suman los homenajeados con una nueva grabación de su *mega-hit Vete* y su correspondiente remezcla para las pistas de baile. Como atractivo adicional, un DVD de regalo con siete clips «de época» verdaderamente impagables.



THE OFFSPRING
GREATEST HITS
SONY - BMG

Aunque sus siete álbumes «oficiales» tras veinte años en la brecha no indiquen precisamente una productividad desmesurada, la trayectoria de los *punk-metaleros* californianos ha sido tan intensa y su influencia tan significativa como para justificar sobradamente este recopilatorio de sus incendiarios himnos generacionales. Para los más fans, la edición limitada incluye *bonus-DVD* con abundante material inédito. Muy cuidado todo.



LA CABRA MECÁNICA - B.S.O.
HOTEL LICHIS
DRO

Presencias inesperadas en las habitaciones de este pintoresco hotel: *Psicodelia*, *Rock* adusto, ambientaciones *Low-Fi*... Pero tranquilos, la parte del león se la siguen llevando los ritmos bullangueros de la «Nación Hispana»: Tango cabaretero, *Guajira'n'Roll*, *Raggamuffin* castizo, Ranchera «punkoide»... y mucho vacile rumbero aderezado con condimentos cubanos y congoleños para enriquecer y colorear la mezcla. Puristas, absteneros.



Tras su éxitos en español, **Shakira** vuelve a la carga con un nuevo álbum totalmente en inglés: ***Oral Fixation, Vol. 2***. Escrito y producido por **Shakira** junto con sus colaboradores de muchos años (**Gustavo Cerati**, **Lester Méndez**, **Luis Ochoa** y **Tim Mitchell**), incluye las versiones en inglés de *Día Especial* y *Make Me Believe* de ***Fijación Oral, Vol. 1***, así como *Illegal*, en el que participa el legendario **Carlos Santana**. El no menos mítico **Rick Rubin** fue el productor ejecutivo de ambos álbumes.

El álbum ***Músicas Minúsculas*** recoge las variadísimas creaciones realizadas con objetos cotidianos que se presentaron en el **Primer Festival Mundial de las Músicas Minúsculas**, una asombrosa idea realizada por el programa radiofónico **No Somos Nadie** de **M-80 Radio**, en la que pueden escucharse melodías realizadas con platos, grifos, juguetes infantiles, muletas de minusválido y hasta... ¡¡¡preservativos!!! Los beneficios obtenidos con la venta de este CD se destinarán a la **Federación Española Contra la Fibrosis Quística**. Ya a la venta.

Después de doce años de silencio, **Kate Bush**, icono musical del **Reino Unido**, vuelve al primer plano musical con un nuevo disco, ***Aerial***, que se edita el próximo 7 de noviembre.

Lo nuevo de **Luz Casal** es ***Pequeños, Medianos Y Grandes Éxitos***, treinta canciones seleccionadas de entre lo más representativo de su carrera. En todas las tiendas desde el 24 de octubre.

El pasado 17 de octubre llegó a las emisoras de todo el mundo *Hung Up*, el primer *single* de ***Confessions On A Dance Floor***, el esperadísimo nuevo álbum de **Madonna**. Grabado a principios de este año en **Londres**, el disco ha sido escrito y producido por **Madonna** y el músico y **DJ Stuart Price** (conocido también como **Les Rhythmes Digitales** y **Jaques Le Cont**), uno de los más potentes magos de las remezclas de la escena electrónica contemporánea.

El 17 de octubre pasado se puso en circulación el nuevo disco de estudio de **Depeche Mode**, ***Playing The Angel***. Es la primera vez que el grupo se reúne desde que la publicación de ***Exciter*** (2001), disco con el que vendieron la nada desdeñable cantidad de 2 millones de copias.

La banda británica **Coldplay** fue la galardonada con el prestigioso **Premio Ondas 2005** en la categoría **Mejor Grupo Internacional**.

El álbum ***Unplugged*** de **Alicia Keys** entró directamente al número 1 de las listas de ventas estadounidenses, al igual que sus dos lanzamientos anteriores. Un portento.

El 22 de noviembre verá la luz ***Voces De Ultratumba***, lo último de **Estopa**. Primer *single*: *Vacaciones*.

Intensive Care, el octavo disco de **Robbie Williams**, salió a la venta el pasado 24 de octubre y, en esta ocasión, en dos formatos: una edición *standard* con 12 nuevas canciones y una edición especial *combo* CD + DVD con un documental especial, vídeos e imágenes inéditas.



- MOTOR: 1998 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 200 CV. (5.400 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 7,8 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 234 km/h
- PESO: 1.365 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  13,1 l/100
  Extraurbano
  7,1 l/100
  MEDIO
  9,3 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 4.290 mm.
  Ancho: 1.753 mm.
  Alto: 1.435 mm.
  Maletero: 340 l.
  Depósito: 52 l.

www.opel.es

(+) DIVERTIDO, POTENTE Y MUY ATRACTIVO DE LÍNEA

(-) ES FÁCIL QUE SE DISPAREN LOS CONSUMOS

GAMA ASTRA GTC
DESDE: 16.560 €
HASTA: 27.510 €
VERSIÓN PROBADA: 24.880 €



FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

OPEL ASTRA

GTC SPORT 2.0T

De mayor quiero ser como tú

Es, junto con el **Golf GTi** y el nuevo **Leon TFSi**, el objeto de deseo de las generaciones más jóvenes. Y es que este **Astra** lo tiene todo: su línea es soberbia, las calidades son notables y su comportamiento es embriagador. Basta dar un acelerón para descubrir lo que puede dar de sí. Tiene el empuje y las sensaciones nerviosas de un GTi de principios de los 90, y, gracias a las tecnologías actuales, la dulzura y la facilidad de conducción que lo hacen apto para cualquier usuario. Vale que se necesita tener ciertas «manos» para llevarlo al límite, pero incluso los menos hábiles podrán divertirse sin ponerse en riesgo en ningún momento. Emociona su *reprise* (el tren delantero zigzaguea al pisar a fondo) y sorprenden sus recuperaciones. Y esto con el botón «Sport» pulsado y la suspensión IDS+ montada como opción. Sin esto sigue siendo extraordinario, pero pierde efectividad y rapidez de respuesta en sus reacciones. Aparte de su comportamiento «dulcemente radical», el **Astra GTC** conserva todo lo que está colocando a esta generación en los primeros puestos de ventas. El interior es elegante, funcional y con soluciones ingeniosas; y su exterior es, quizá, el más atractivo de su segmento. Yo quiero uno. ■









■ Maletero suficiente y con un acceso bastante cómodo. El respaldo trasero se pliega asimétricamente

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8,5	8,5	8	7	8	8

MTV TUNING

El popular programa de la MTV Pimp My Ride, en DVD

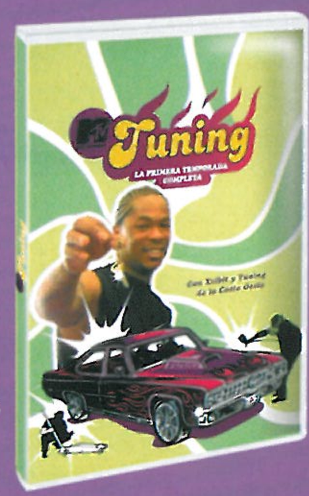
Quien más quien menos lo ha visto en algún *zapping*. Sí, se trata de ese programa de la **MTV** en el que cogen un coche casi de desguace de algún pobre desgraciado y lo «maquean» convirtiéndolo en una joya rodante. Si eres aficionado, no te lo pierdas, y verás lo bien que trabajan los especialistas de **West Coast Custom** en sus creaciones. Además del interés para los aficionados, hay momentos realmente hilarantes (especialmente cuando los mecánicos examinan el coche antes de prepararlo).











DIRECTOR: VARIOS
REPARTO: XZIBIT & WEST COAST CUSTOM TEAM
GÉNERO: REALITY SHOW
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: 3 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS...

P.V.P.: 14,95 EUROS



El estado en el que llegan algunos coches es realmente patético. Para muestra un botón...


KONAMI
¿pasamos a las manos?
PRO EVOLUTION SOCCER 5
Guía Oficial Disponible
www.konami-pesclub.com
PlayStation 2
PC DVD ROM
3+
www.pegi.info
Colabora:
MARCA